

游戏设计构思 关于取代MMO中的等级机制

4月下 本期特惠价 ￥7.00



电脑应用与……的第一选择





东方穿越代表作 2011开年巨献

古域 搜索

我在古域 等你穿越

开放性内测中



上线送3000元宝

著名主创联袂打造 东方遗迹冒险探秘
1600万色高清画面 0.3G客户端10分钟下载
21种职业21种身份 多线剧情拒绝单调 阿凡达式百兽千骑



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
智者已死？——核危机谣言的互联网裂变

新品初评： SONOS S5无线音响系统/微星E350IA-E45主板/AVG 2011免费版杀毒软件/华硕EAH6850 DirectCU显卡/三星S22A330BW显示器
网络时代： 浅析“后BT时代”的网络下载技术
实用软件： 调节软件让声音变得更动听
硬件评析： 一根小跳线助西数SATA硬盘性能提升
前线地带： 边缘战士/虐杀原型2/十字军诸王Ⅱ
评游析道： 育碧御用乐师Jesper Kyd小传
极限竞技： 电子竞技联赛之困

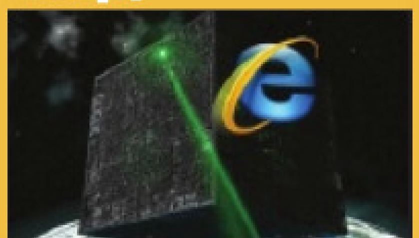


本期强档攻略
《戴斯班克——雪山地牢》欢乐攻略


你的需要 我的价值
500M

P34 实用软件 重点推荐
“第三次浏览器战争”
——新技术下谁将统治互联网的下个10年?

“第三次浏览器战争”已经爆发！Google、微软、Mozilla同时在一月之内发布了重要版本更新，IE9能否从Firefox 4和Chrome 10手中夺回丢失的阵地?



P59 硬件评析 重点推荐
兴亡谁定
——十周年回顾专题之数码娱乐、存储篇

十周年回顾专题就要接近尾声了，笔者多少有些伤感，作为曾经的从业者见证了潮流更迭、兴衰起落，知名厂商的败走麦城、新兴企业的倏忽兴亡……



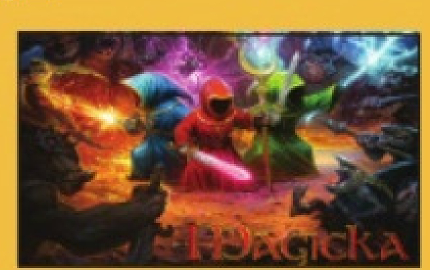
P103 极限竞技 重点推荐
乱象背后
——电子竞技联赛之困

正如1998年亚洲金融危机催生了电子竞技，2008年的金融海啸，为电竞产业带来了全新的布局……



P115 攻城略地 重点推荐
《魔能》——魔法师学徒的冒险

如果你对法师这个职业情有独钟，那么一定会喜欢Magicka这个名字听起来有点怪怪的游戏。用8个按键组合出强大华丽的法术，将一切牛鬼蛇神统统轰到渣。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年4月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

对于如今的读者朋友来说，来自芬兰的夜愿（Nightwish）乐队想必不会是个陌生的名字。单从作品的实际欣赏感受来看，这支来自北欧的音乐创作团队确实拥有无愧于国际知名乐团的强劲实力：节拍工整、旋律流畅再加上悦耳的主唱唱腔，以及那连同正式专辑一起发行伴奏曲目CD的习惯，使得这支作品风格三分流行七分摇滚的乐队博得了不同领域无数听众的广泛青睐。其它且不提，在我的印象中，有相当一部分《星际争霸》《魔兽争霸》以及《魔兽世界》的视频MV所使用的BGM就是夜愿乐队的专辑作品——若我的印象没错的话，“Nemo”以及伴奏版的“Ghost Love Score”应该就是最为常见的选择。

然而，和这个世界上的大多数事物一样，擅长制作悦耳动听作品的夜愿乐队同样不是完美无瑕的。在我看来，这支组合发行的专辑最大的缺陷就是千篇一律，缺乏实质上的变数——一支两支的单曲单独欣赏的话自然问题不大，但如果整张专辑里的所有曲目基调风格都是相同的路数，那么“腻烦”几乎会是平凡听众的必然反映。说实话，我曾经不止一次地把这支乐队的伴奏CD当成是电子游戏的OST（背景音乐原声集），理由嘛，美其名曰“整齐划一”的编曲风格自然功不可没。

数量泛滥的必然下场就是审美疲劳，音乐如此，游戏如此，杂志的文章投稿自然也是如此。根据统计，在2010年下半年发给“游戏剧场”栏目的稿件中，至少有90%以上的主题都是相同的一款游戏——《魔兽世界》。《魔兽世界》是部好游戏不假，藉此为话题展开二次创作也是理所当然，但是在继续围绕着这个题目动笔写小说之前，我希望大家能够来认真地想想这个问题：杂志上汗牛充栋的《魔兽世界》主题小说早已满足了大众读者的欣赏胃口，这种场合下“再来一份”所收获的反应会是如何，想必大家自己心知肚明。

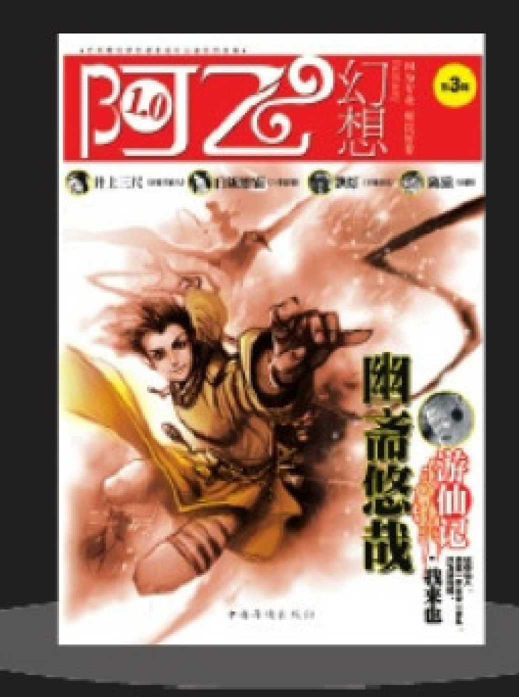
在这个信息泛滥娱乐至死的年代，唯有出奇才能制胜。网站如此，杂志如此，平凡大众的投稿也是如此。想让自己的稿件脱颖而出成为众人瞩目的焦点吗？来试试寻找与众不同的题材与角度吧。

本期责编：Enigma

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
天津	赵聃	广东	王梅华
陕西	白飞	上海	魏国
北京	邓宇	福建	杨伟光
台湾	杨志伟	北京	付颖
广东	陈嘉健	河北	倪嘉好
湖南	张立	湖南	纪浩
陕西	董青松	山东	张刚
四川	袁锐	陕西	洪珂
四川	梁仁博	云南	罗慎思
辽宁	白雨晨	吉林	郭旭



▲奖品为《阿飞幻想》Mook一本

2011年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

在内容上，《大众软件》所遵循的方针就是针对普通电脑爱好者的实际需求组织报道。《大众软件》所关注的是产业与普通用户的结合点，力求揭示产业的发展对于普通读者的意义。内容主要以软件的使用方法技巧、硬件/数码的技术讲解和选购指导、网络新趋势及应用、游戏介绍讲解以及背景文化内容等等，同时我们的专题栏目也会对业界所发生的和普通电脑爱好者关系密切的事件作出评论和报道。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142 汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐 联系电话：010-88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

音乐之家
SONOS无线多房间音响系统

■晶合实验室 魔之左手

随着无线通讯传输技术的发展，各种设备的无线化趋势已经非常明显，从去年的WiDi无线显示器技术，到现在SONOS推出的无线音响系统，我们的家庭中越来越多的设备将摆脱连线的束缚，可以更加自由的摆放和操作。


ZonePlayer S5音箱的背面没有密密麻麻的音频接口，取而代之的是两个网线接口


SONOS DOCK带有连接按钮和音量控制键，可提供充电

最基本的SONOS无线多房间音响系统由ZonePlayer S5音箱、ZoneBridge BR100无线路由器组成，另外可选配iPod、iPhone底座（SONOS DOCK）、功放等扩展产品

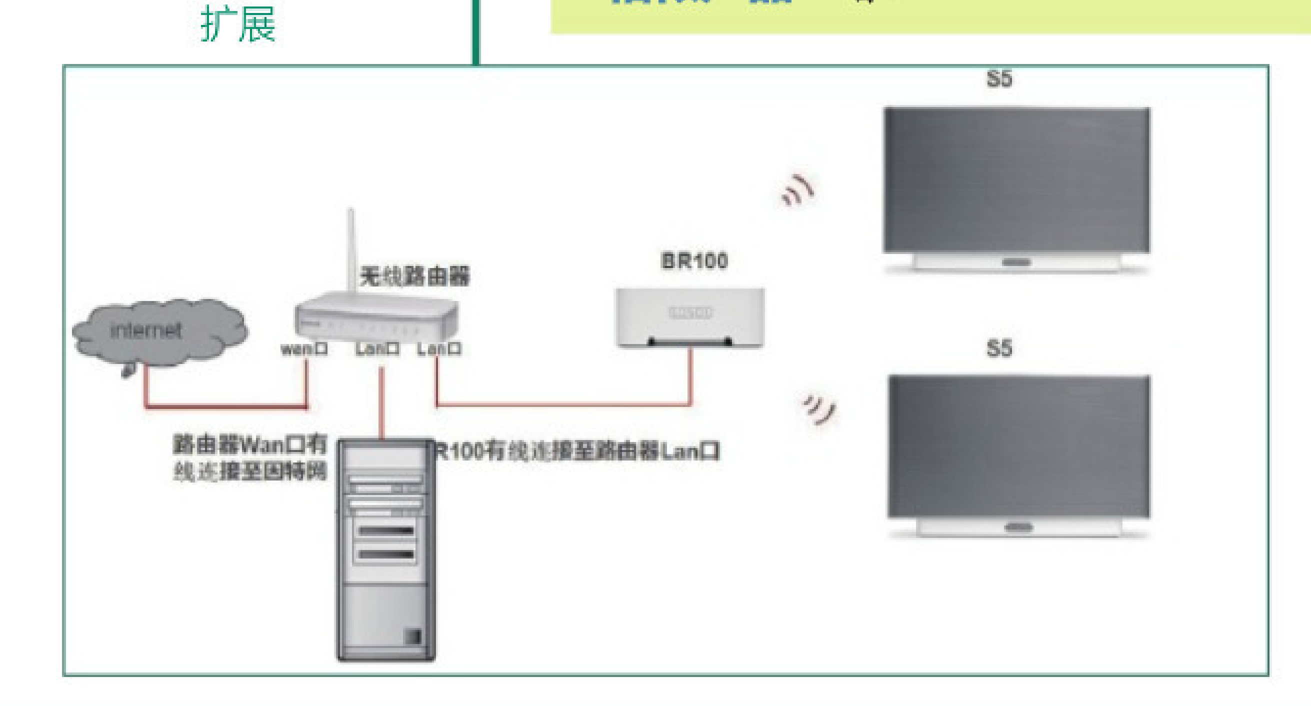
BR100侧后视图，顶部带有连接按钮，它仅有网线接口，没有任何音频接口

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

厂商： SONOS
上市状态： 已上市
售价： 3980元（ZonePlayer S5音箱）
980元 （ZoneBridge BR100无线路由）
1180元（CASBAH底座）
附件： 数据连线、说明书、驱动光盘等
推荐用户： 希望创建音乐之家的发烧友
咨询电话： 400-664-9889（技术支持）
相似产品： 暂无

可将多个S5音箱布置于家中各处，随时控制，或成对使用，创造立体声音效

安装和扩展非常简单，PC与音响系统同时连接到路由器上。按照驱动指示便可完成安装与扩展



用iOS移动设备，更可以随处控制，让音乐随时在身边播放

ZonePlayer S5音箱音色比较出色，低音厚重,同时拥有不错的分辨力，高音显得略紧，需要足够长的时间进行煲机。同时它还支持网络广播和构建多音箱立体声系统，有很好的使用灵活性。

点评：

这是一套非常有创意且性能出色的产品，但比较昂贵，不过其面向的拥有车库、游泳池、影音室、娱乐室……的发烧级用户，应该不会太在乎它的价格吧。

掌上准系统

微星E350IA-E45主板

■晶合实验室 魔之左手

点评：

作为新的集成概念产品，APU为低端用户提供了“够用”“好用”的平台，它更多的关注功能而非性能。不过目前看来，相关产品价格大都显得有些过高。

各种接口几乎占满了背部的所有空位

对于AMD新概念的APU产品，我们已经多次介绍了，而微星E350IA-E45是最早上市的APU桌面系统之一，让我们看看它的实际表现吧。

APU（左）的封装面积比Hudson M1芯片（下）略大一些

支持SATA3，并通过NEC控制芯片（下图）提供了USB3.0接口



测试项目	项目/设置	结果
wPrime	32M/2线程	63.5秒
CineBench R10	多CPU	2291CB-CPU
Fritz Chess	千步/秒	1581
3DMark Vantage	Overall	E3485
	CPU	4457
	GPU	2042
街头霸王4	1024×768低画质	41.34fps
生化危机5	DX10/1024×768低画质	25.4fps

其规格为Mini-ITX，长宽均为17cm，与成人手掌的大小近似。

测试安装两条Kingmax 2GB DDR3内存，硬盘为希捷7200.12 1TB，64位Windows 7旗舰版操作系统，安装微星自带驱动。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：微星（MSI）
上市状态：已上市
售价：1399元
附件：数据连线、说明书、驱动光盘等
推荐用户：注重功耗和安静性的低端办公娱乐用户
咨询电话：010-51905790（北京地区售前咨询）
相似产品：华硕E35M1-I、技嘉GA-E350V-USB3等





五星级安全防护

AVG 2011免费版杀毒软件

■晶合实验室 Red

AVG Technologies成立于1991年，产品覆盖了从PC到智能手机的多个操作系统，号称用户量超过1.1亿。他们的反病毒软件在国内用户中有着不错的口碑，尤其对于木马、间谍软件有很强的查杀能力。不久前他们发布了“AVG杀毒2011免费版”（以下简称AVG 2011），继续在免费杀毒软件市场与国内厂商进行用户争夺。在AVG官网可找到它的下载地址（网址：http://www.avg.com/cn-zh/china-homepage）。由于我们的测试机操作系统为Windows 7 64位旗舰版，因此选择了“64位离线安装包”，其大小为167MB，从官方网站下载速度很快，因此可知AVG在中国设立了专门的下载服务器。

杀毒软件安装界面，可自定义E-mail扫描、多语言设置等项

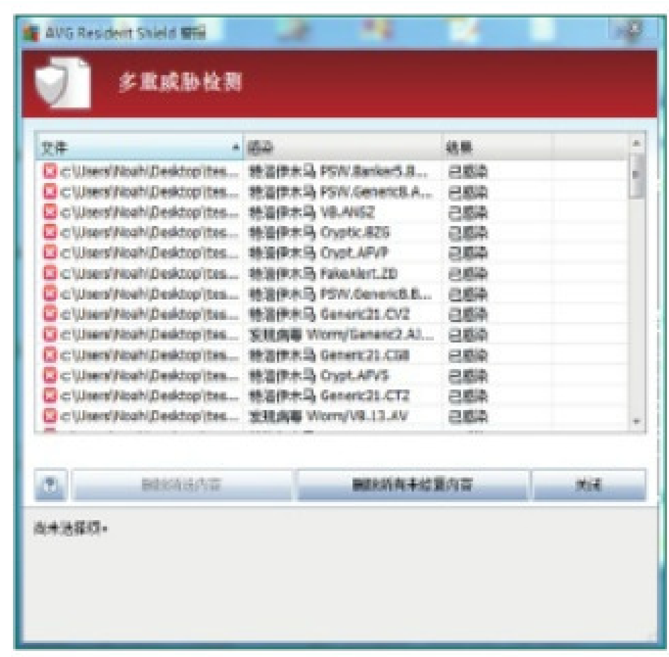
安装过程顺利，不需要重新启动计算机。AVG 2011具有“LinkScanner”功能，它由AVG Active Surf-Shield（主动冲浪护盾）和AVG Active Search-Shield（主动搜索屏蔽）两部分构成。其中前者可防止用户下载受感染的文件，确保用户安全浏览网页，后者可监控网页链接，用户在使用搜索引擎时，它会在搜索结果后标示出哪些链接是安全的（目前支持IE和Firefox浏览器）。AVG 2011加入了“云”技术，除了扫描时实时访问云端服务器外，“AVG 社群网保护”功能还令用户可彼此交换数据。

附带的AVG 2011小工具，它可停靠在Windows侧边栏上

我们使用的测试机硬件配置为酷睿i5 520M处理器，4GB DDR3 1333内存，500GB 5400r/m硬盘。病毒测试包为近两个月搜集，样本来自卡饭、剑盟、精睿论坛，共153个文件。AVG 2011的病毒查杀率符合预期，扫描出147个，约占总样本数的96%。考虑到不少病毒样本在测试时刚刚由网友上传，这样的查杀率已经非常高了。全盘扫描速度方面AVG 2011表现优异，耗时1小时6分钟3秒，共扫描1 973 874个文件，平均每秒约498个，在我们测试过的杀毒软件中扫描速度最快。需要注意的是，该软件内存占用率较高，约为130MB。另外软件内置的“PC 分析器”功能并不具备清理能力，它更像是一个“内置广告”，当用户扫描完成点击清理时，AVG 2011会弹出自家产品“AVG PC Tuneup”的推广页面，用户不得不额外下载该软件来实现清理，且只能免费使用一次。



软件带有广告，可点击按钮以隐藏

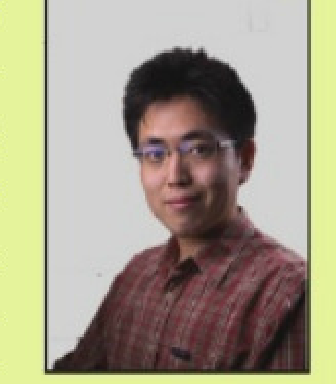


检测到病毒后的提示窗口



免费版和收费版的功能差异，收费版支持下载文件扫描、即时通讯软件防护及垃圾邮件屏蔽等功能





AVG 2011的扫描速度非常快，查杀率也令人满意，它有原生64位版本，可以更好地配合Windows 7 64位系统，操作起来十分流畅。免费版虽然有一些广告，但不影响使用。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★★

厂商： AVG Technologies
上市状态： 已上市
售价： 免费软件
附件： 无
咨询电话： 无（http://www.avg.com/cn-zh/china-contact-us，在线填写信息后客户电话联系）
推荐： 普通用户
相似产品： Avira AntiVir Personal V10.0、avast! Home 6.0



双线保障，轻松超频

华硕EAH6850 DirectCU显卡

■晶合实验室 魔之左手

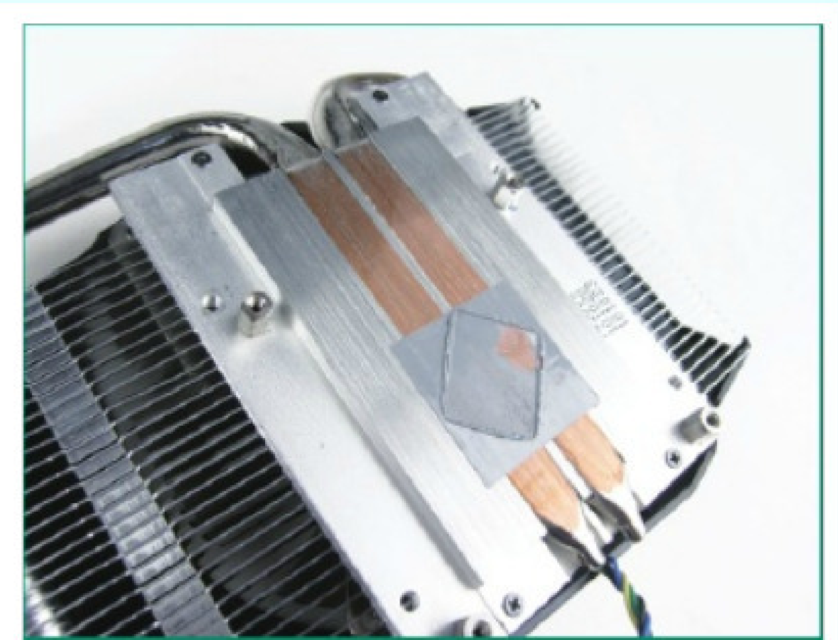


显卡PCB，后部为双6Pin供电接口，前部带有CrossFire数据接口，供电电路中采用高规格大牌固态电筒

RADEON HD 6850显示核心是目前AMD主推的中端产品，正处于国内玩家最关心的千元价位水平，华硕EAH6850 DirectDC/2DIS/1GD5就是一款出色的相应显卡产品。

这款显卡采用黑色PCB设计，应用了DirectCU散热解决方案，即让纯铜热导管直接接触GPU，可提高散热能力，并在空闲模式下降低噪音。它采用核心与显存独立供电模块，全固态电容，它采用的双6Pin供电接口一般只出现在高端显卡上，可为高频下的使用提供足够电力。EAH6850 DirectDC带有双DVI、HDMI和Display Port输出接口，支持AMD Eyefinity多显示器输出技术，可提供超大分辨率图像显示，并支持CrossFire显卡并联。

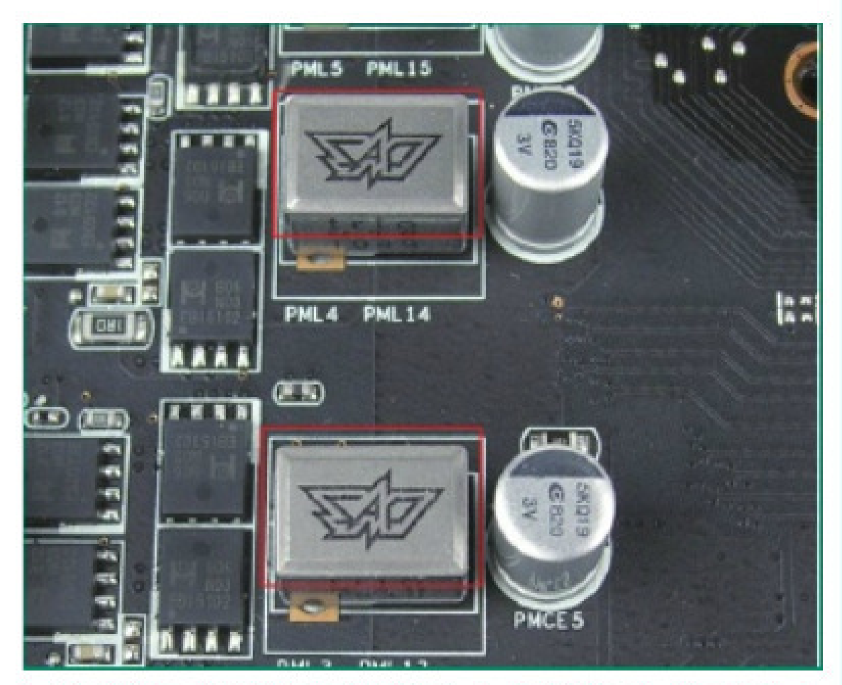
测试项目	项目（设置）	790/4000 MHz	900/5000 MHz
3DMark11	总分（Extreme）	X1160	X1321
	总分（Performance）	P3622	P4074
3DMark Vantage	总分（High）	H9167	H10315
	GPU（High）	8428	9592
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080 4×AA	25.2fps	29.1fps
尘埃2	1920×1080 Ultra 4×AA	63.2fps	69.8fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra 4×AA SSAO模式：默认，SSAO质量：高）	53.2fps	60.5fps
失落星球2	1920×1080 High	36.9fps	40.3fps
Crysis	1920×1080 VeryHigh	26.41fps	34.725fps
furmark	极端折磨模式	64℃	71℃



DirectCU散热方式，热管直接接触GPU表面



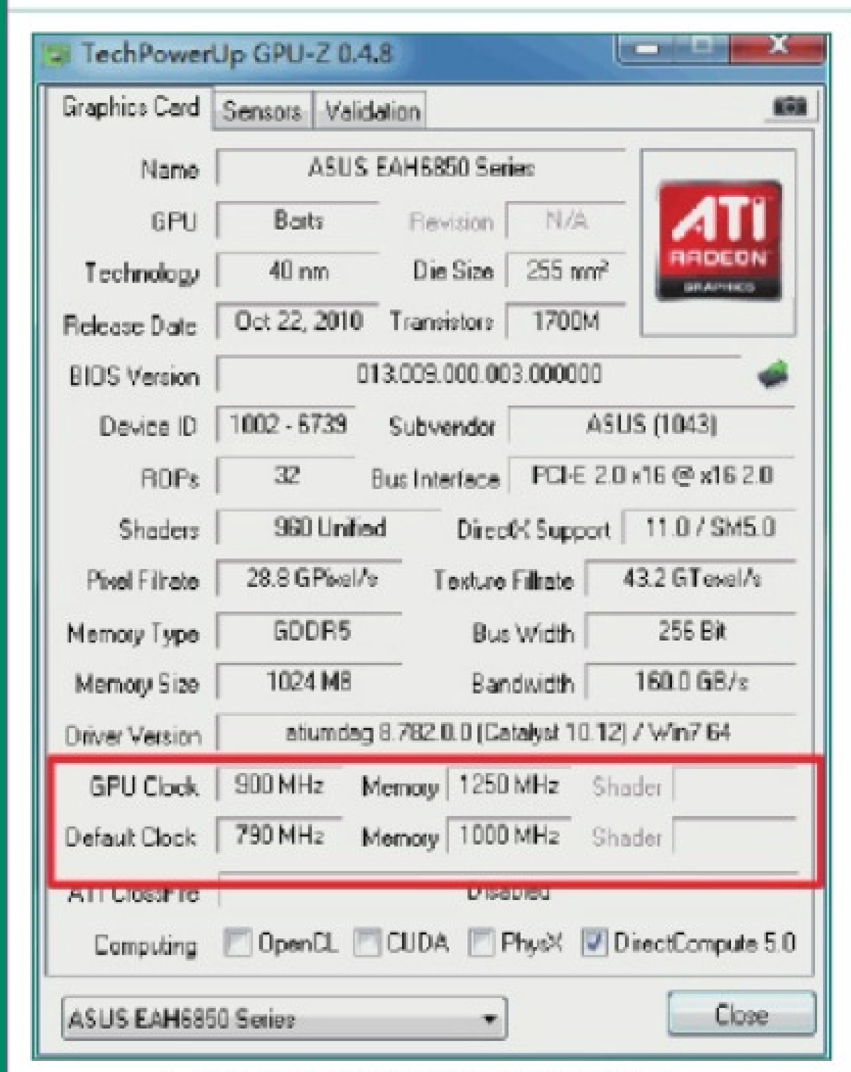
显存频率为5GHz



显卡供电电路带有华硕S.A.P超合金供电标志（红框中）

RADEON HD 6850核心代号Barts，采用40nm工艺制程，拥有960个流处理器，48个纹理单元，32个光栅单元，完整支持DirectX 11、Shader Model 4.1以及PCI-E 2.0技术。对H.264和VC-1视频标准提供硬件解码能力，并支持HD3D显示能力和Powerplay自动节能技术。板上安装了8颗2.5GHz（等效频率5GHz）现代GDDR5显存颗粒，组成1024MB/256bit的显存规格，核心/显存默认频率为790/4000MHz。

华硕的驱动及软件中提供了Voltage Tweak、华硕Smart Doctor、Gamer OSD等技术，可轻松超频并进行实时监控。我们将其超至900/5000MHz，在不提升电压和风扇转速的情况下表现稳

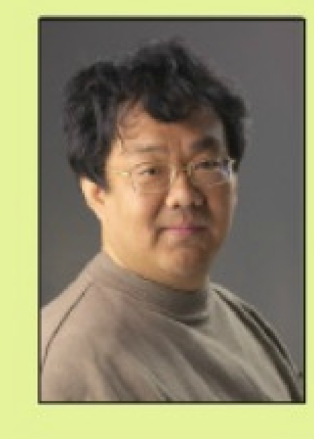


可直接稳定超至900/5000MHz

定，温度控制也很好。继续增加核心频率虽仍可正常运行大部分3D测试，但会出现画面闪烁、异常退出等问题，高端用户可考虑通过提高电压和默认风扇转速等方式增加稳定性。

在测试中我们采用酷睿i7 940处理器、安装3通道Kingmax DDR3 1600 2GB内存，操作系统为64位Windows 7旗舰版，安装基于AMD催化剂10.12公版驱动的华硕原厂驱动及软件。P





这是一款做工设计出色、功能全面的中端游戏显卡，超频能力也很不错，超频后可在全高清分辨率下提供更好的高端3D游戏体验，不过价格略高于其他品牌。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 华硕（ASUS）
上市状态： 已上市
售价： 1499元
附件： DVI转接头、联线、驱动、说明书等
推荐用户： 追求品质的中高端游戏玩家和DIYer
咨询电话： 400-600-6655（销售与购买支持）
相似产品： 华硕ENGTX460 DirectCU、微星R6850 Cyclone等



崭新技术，怀旧尺寸

三星S22A330BW显示器

■晶合实验室 魔之左手

三星S22A330是“红韵”系列显示器中的一款，而除了外型更加轻灵流畅和鲜红的背部色彩外，其最大的特色就是采用了目前似乎已不流行，但可以提供较大点距（0.282mm）显示的16:10屏幕比例，是一款非常少见的LED超薄型22英寸1680×1050分辨率产品。

这款显示器除了屏幕比例之外，全部为最新的设计，采用灵敏而且整体感更强的触摸式按键，更加流线型的底座、支架。其屏幕厚度仅有不足2cm，背部和前面板配色及风格对比强烈，背部为鲜艳锐利的红色硬朗直线，前面板则是深沉的黑色圆弧设计。

S22A330规格比较中庸，最高亮度250cd/m²，黑白响应时间5ms，对比度1000:1，可视角度176°/170°，采用VGA或DVI接口输入。其功耗表现相当出色，标称最高功耗仅有20W。

它支持三星灵动视角（Magic Angle）功能，5种视角调节模式加上支架的大约20°调节能力，可满足不同摆放位置和使用方式的需求。其底座还带有一体式束线夹，方便用户整理混乱的连线。

在实际测试中，这款产品的对比度表现中规中矩，色彩显示则稍显平淡，而其功率则让人很惊讶，在100%亮度下的动态画面测试中，功率保持在18W以下，实际使用的75%亮度下功率更是仅有14.7W左右，待机则几乎无功耗（功率表示数0.00W）。P



与前面板反差明显的背部设计

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款很有特色的产品，其大点距和低功耗对长时间使用电脑的用户而言，是眼睛健康与环保节能的保证，而且外型非常靓丽，不过目前价格显得略高。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 1319元
附件： 电源线、VGA联线、说明书等
咨询电话： 400-810-5858（售前售后服务）
推荐： 办公及网吧用户
相似产品： LG Color Pop系列显示器



不能说的秘密

神舟优雅A560P-i7 D1 笔记本电脑

■晶合实验室 Red

神舟电脑一直采用低价策略，在成本控制方面有着独到的经验，虽然他们的一些做法让用户觉得很没有安全感，比如多年前的部分笔记本电脑中竟配备台式机的CPU，导致散热问题难以解决，也因此留下了话柄。但不能否认的是，神舟让普通用户意识到，只要厂商愿意去做，他们完全能拿出价格低、配置高的产品。不过在迷信洋货的国内市场中，神舟的发展并不顺利，由于缺乏开发高端产品的实力，多年之后的他们依然走着低价路线，依靠压低生产成本、精简非关键部件等设计思路缓慢发展，始终拿不出一款能和国际一流厂商抗衡的旗舰产品。

在用户又爱又恨的声音中，神舟日前又推出了一系列新品，借着英特尔的Sandy Bridge移动处理器的势头，他们的高性价比产品再次登场。本次测试的A560P-i7 D1是一款15英寸产品，我们通过零售渠道购买，因此和用户最终购买的产品不会有太大差异。产品报价仅4999元，但硬件配置很高，它包括酷睿i7 2630QM处理器，NVIDIA GeForce GT 540M显卡，2GB DDR3 1333内存及500GB 5400r/m硬盘。与同等级配置的其他厂商产品相比低了至少1000元，这也让我们非常好奇它究竟是在哪里做了妥协？

当拿到产品后，我们首先进行了性能测试，该机表现出色（具体成绩如表所示），但比较奇怪的是在某些测试项中，与同为酷睿i7 2630QM处理器的某品牌产品相比得分明显偏低，例如3DMark 06中，CPU子项得分仅为3802分，低于正常的5000分左右；CINEBENCH R10的多线程测试为11093分，低于正常的13000分左右，因此我们怀疑CPU的性能受到了限制。经反复排查后发现，当执行一段时间的高负载运算后，处理器温度明显升高，大约高于80℃时频率会随之降低，并最终关闭睿频以默认的2.0GHz工作。根据英特尔第二代睿频技术的特点分析，分数不正常的原因应是笔记本散热性能不够优秀，导致睿频技术得不到有效利用所致。


转轴阻尼大，电源按键很小

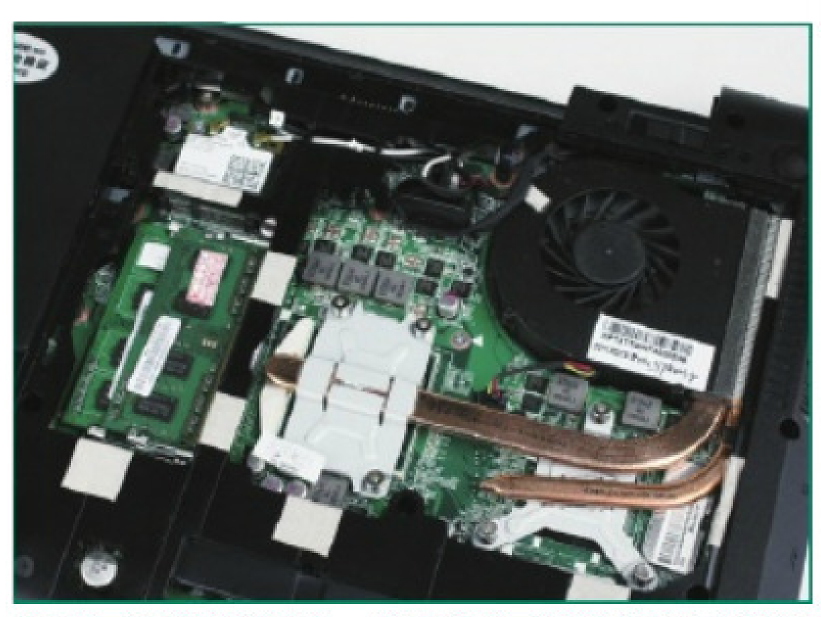


A面膜内漾印，视觉效果一般

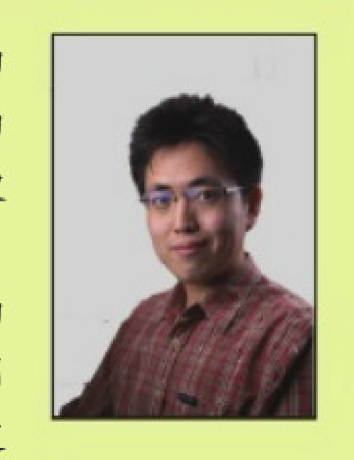
拆机后发现，A560P的散热方面有一定“缩水”，与芯片贴合部分未采用全铜材质，因此睿频加速后的热量无法快速散去，处理器不能很快地降温以进行下一次频率提升，这或许是导致性能不理想的根本原因。（转下页）



键盘键程较长，手感一般，“↑”“↓”键很小，设计不合理


拆机可见散热部分，铝片和铜管的搭配不能很好地导出热量

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



生产一台出色的笔记本需依靠厂商的综合实力，这包括硬件选择、外形设计、材质工艺等，用户的最终体验也由这些因素综合决定。神舟这款产品追求处理器、显卡等关键部件的性能，但有意无意地忽略了其他方面，适合追求高性能、高性价比，并不要求产品综合素质的用户。

炫目度：★★★
口水度：★★
性价比：★★★★

厂商： 神舟（HASEE）
上市状态： 已上市
售价： 4999元
附件： 电源适配器、保修卡、说明书等
咨询电话： 800-830-6306（电话直销）
推荐： 追求性价比的用户
相似产品： Acer 4750G、联想Y460P-ISE

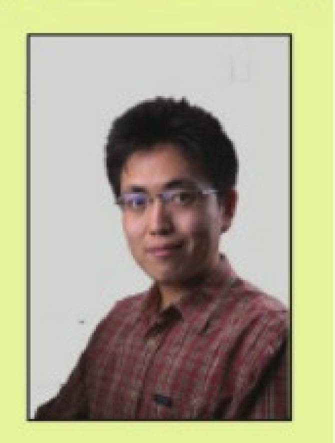


E-Ink普及风

爱国者EB800电纸书

■晶合实验室 Red

E-Ink即“电子墨水”，该技术最大的优点是使屏幕显示效果更接近印刷纸张，并具有功耗低、无闪烁等优点。目前市场上的E-Ink产品还停留在“黑白时代”，无法显示彩色，不过自从亚马逊Kindle阅读器引领了电子阅读的浪潮后，有越来越多的厂商进入这个市场，产品价格也日趋平民化。爱国者EB800电纸书借鉴了Kindle的外型，屏幕尺寸同为6英寸，分辨率600×800，拥有QWERTY键盘，输入更方便。该产品仅重261g，厚8mm，适合随身携带，它的背面材质经过仿肤质处理，握持手感出色。正面右侧为两个翻页键，与其键盘按键的手感类似，按下去的感觉较为清脆。EB800有许多本土化的应用，比较实用的是它在连接WiFi后可直接下载“百度文库”中的内容，并可访问“百度知道”“百度百科”，还能播放音乐文件。机身底部除了Micro USB、3.5mm立体声接口外，还可扩展TF卡（Micro SD），插入后电纸书会自动扫描支持的电子书以及图片文件，用户可以在菜单中直接访问它们。如果文件数量很多，可使用其提供的搜索功能快速查找。在阅读TXT、EPUB及MOBI格式时，电纸书还支持朗读功能，用户可修改语速、语调等以达到更好的效果。



很小巧的阅读器，适合随身携带，一边阅读TXT格式电子书一边欣赏音乐。不过对PDF格式电子书而言，EB800因为屏幕较小且芯片性能有限，阅读体验并不是很好。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商：爱国者（aigo）
上市状态：已上市
售价：998元
附件：充电器、数据线、保修卡、说明书等
咨询电话：400-610-6666（订购电话）
推荐：喜爱电子阅读并追求性价比的用户
相似产品：汉王N510、台电TL-K6-W4GB、艾利和Story

（接上页）从某种角度上来说，精简后的散热系统虽不会导致笔记本过热损坏，也能有效降低生产成本，但或多或少地影响了整机性能，用户选购时应注意这点。其他方面该笔记本没有明显缺陷，像其之前的产品一样，键盘手感一般，外壳塑料感强（像一个大塑料玩具）等因缩减成本导致的特点依然存在，它们对一般用户影响不大，但影响使用时的整体感受，这也是因强调性能而忽视其他细节的必然结果。笔记本屏幕为15.6英寸，为友达生产，型号AUO22EC，它的可视角度不佳，看起来像是贴了一层薄膜，尤其侧视可见屏幕上布满条纹。不过此屏幕并非只有神舟使用，它也被其他品牌用在低端产品上。格外需要注意的是，样机主板的HM65芯片组仍为B2步进，其SATA接口存在缺陷，在英特尔召回范围内。

A560P-i7 D1主要配置

项目	参数
操作系统	DOS
处理器	Intel 酷睿i7 2630QM（2.0GHz，睿频最高至2.9GHz）
芯片组	Intel HM65（B2步进）
内存	2GB（单条，DDR3 1333MHz）
显示屏	15.6英寸（分辨率1366×768）
硬盘	500GB（5400r/m）
显卡	NVIDIA GeForce GT 540M显卡（1GB显存）
以太网卡	10/100/1000兆网卡
无线网卡	支持IEEE 802.11b/g/n
接口	3个USB2.0、VGA、HDMI、RJ45、4合1读卡器
其他	DVD刻录机、130万像素摄像头
尺寸	376mm×252mm×34.9mm
重量	2.8kg（含6芯电池）

A560P-i7 D1测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	多线程	11093
3DMark06	总分	8986
	CPU得分	3802
3DMark11	P模式	P1027
PCMarkVantage	PCMark	6091
	内存	4231
	电视和电影	4264
	游戏	5424
	音乐	5257
	通讯	6335
	生产力	4771
	硬盘	2752
Windows体验指数	基本分数	5.5
	处理器	7.4
	内存	5.5
	图形	5.9
	游戏图形	6.6
	主硬盘	5.8
BatteryMark	LifeTest	2小时56分
使命召唤——黑色行动	高	46.3fps
地铁2033	中（DX9）	27.8fps
尘埃2	中	36.4fps
生化危机5	高	47.5fps
星际争霸2——自由之翼	高（4人对战）	50.2fps

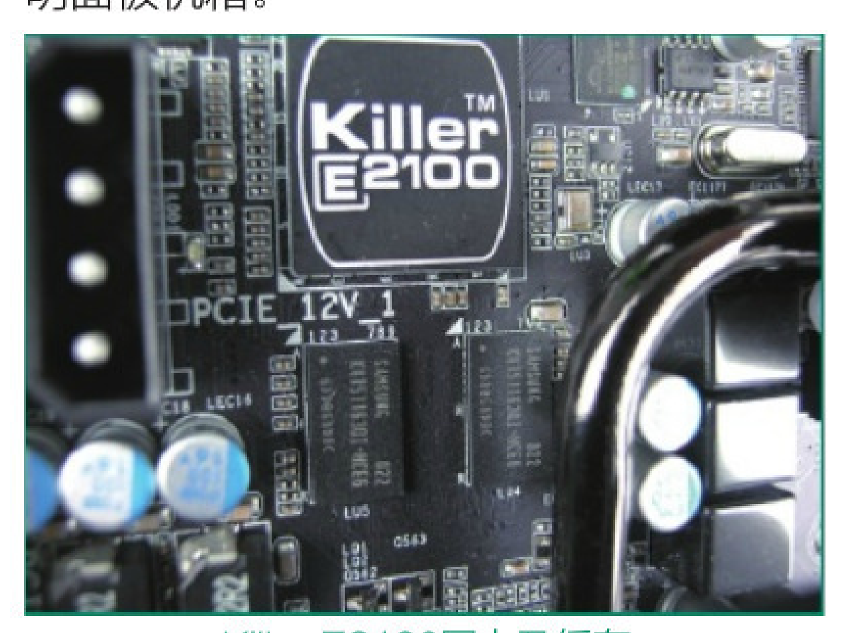


刺客来袭，个性之选
技嘉G1-Assassin主板

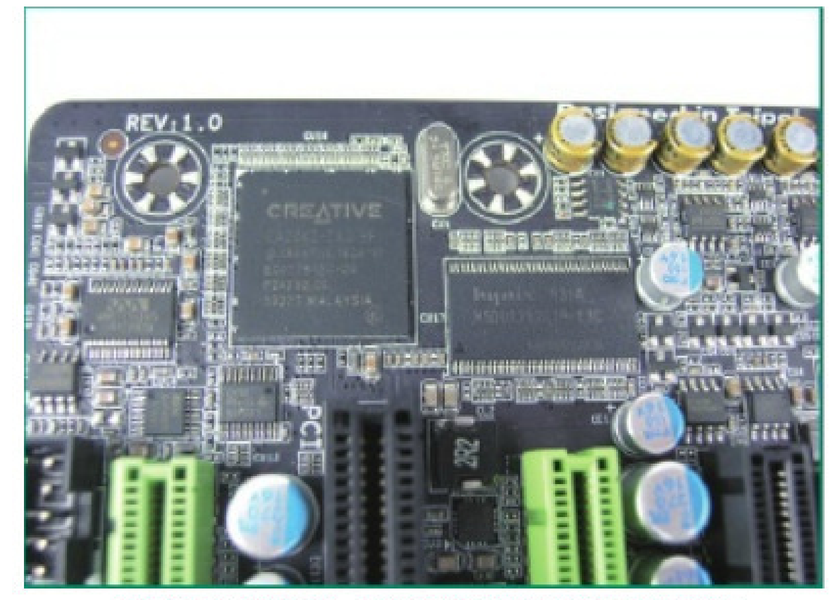
■晶合实验室 魔之左手

尽管Intel的Sandy Bridge核心处理器已经全面铺货，其中酷睿i7系列也提供了相当不错的性能，但其实际定位仍是主流高端产品，主要用于替代酷睿i7 8XX系列处理器，而LGA1366接口的酷睿i7 9XX仍将在很长时间内，在性能上居于市场顶端。技嘉G1-Killer（杀手）系列即是这一处理器的强力支持平台，将成为LGA2011平台推出前高端玩家和DIYer最好的选择之一。

G1-Killer系列分为Guerrilla（游击队）、Sniper（狙击手）、Assassin（刺客）3个型号，定位依次提高，本刊得到的样品是其最高端的Assassin，另外两款造型类似，但在尺寸和配置上有一定缩减。由于集成了一些高端功能，这款主板尺寸略大于标准ATX标准，采用黑色PCB加军绿色与黑色相间的插槽、元件。特别有趣的是散热器也借鉴了美军主力步枪M4的弹夹和护木造型，并带有装饰灯，弹夹形芯片组散热器顶端甚至还露出了一颗“子弹”，这种设计肯定会让军迷或军事游戏迷们心动不已，非常适合透明面板机箱。



Killer E2100网卡及缓存



创新CA20K2-2AG音效处理器及缓存

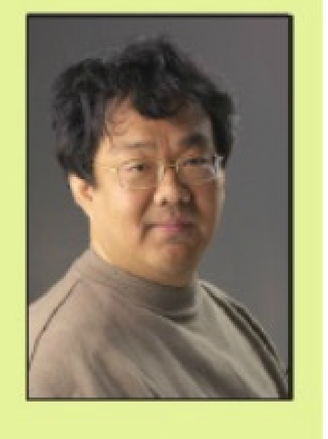
这款主板采用X58+ICH10芯片组，提供了所谓的“超视觉”“超听觉”“超高速”和“超防护”四大绝技。其主板供电采用双8Pin供电接口，并准备了两个PCI-E供电接口，处理器供电则采用了用料豪华的16+2相方式，支持双电源切换，可在低负载时仅调用一半的供电模块，降低元件损耗。它支持4路CrossFire或三路SLI显卡并联，实现“超视觉”能力，采用板载第三方芯片支持SATA3.0和USB3.0，拥有超耐久3代、双BIOS等技术，实现“超防护”能力。另外它还带有前端存取面板，提供了两组USB 3.0及Power eSATA借口，并带有快速效能提升按钮，只要简单按一下按钮便可瞬间进行超频。

G1-Assassin主板集成了Killer E2100网络控制芯片及创新CA20K2-2AG音效处理器。Killer E2100网卡核心来自Bigfoot公司，拥有专用网络处理器（NPU）、先进游戏监测、Windows网络堆栈绕行、可视化带宽控制和其他一系列优化技术，可以加速对延迟非常敏感的游戏传输，并避免卡顿、无响应等问题，实现“超高速”能力，它甚至还配置了64MB“网络缓存”。板载的创新CA20K2-2AG音效芯片与创新Sound Blaster X-Fi Titanium （转下页）



我们采用150MHz×23倍频方式超频，提升的外频使内存带宽、QPI总线传输速度等也有明显提升





作为顶级平台，G1-Assassin拥有出色的性能，丰富的功能和强大的超频能力，对高端用户来说是不错的选择，不过价格也相当可观，资金不够充裕的用户可考虑本系列中的另外两款。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商： 技嘉（GIGABYTE）
上市状态： 已上市
售价： 4588元
附件： 数据连线、前置面板、说明书等
推荐用户： 高端游戏玩家，高端DIYer
咨询电话： 800-820-0926（售前售后服务）
相似产品： 华硕Rampage Ⅲ Extreme、微星Big Bang XPower等



人体工学新概念

DXRACER座椅笔记本托架

■晶合实验室 魔之左手

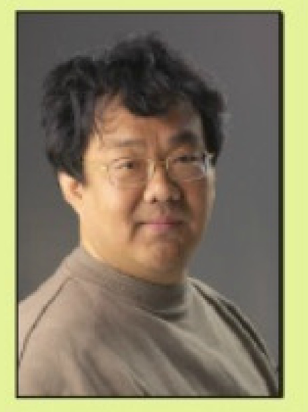
DXRACER最初是一家优秀的赛车座椅供应商，而后凭借在人体工程学方面的大量经验，开始设计和生产各种电脑周边配件，如座椅、扶手托、显示器支架等。其最近推出的笔记本电脑托架，也是很有趣的产品。

这是一款基于DXRACER座椅优秀扩展性的托架，可任意替代两侧扶手，直接固定在底部的扶手安装位上。它的活动部分由两个带大型安装孔的金属支架组成，构成类似肘关节的活动能力，可随意推出、拉近、转向，同时还可通过立柱上的限位环进行上下调节。

托架的平台尺寸为28cm×48cm，采用粗糙表面，还可再覆盖一层附送的大型鼠标垫。试用中可轻松牢固的安放17英寸游戏笔记本，而对台式机玩家而言，它也是不错的鼠标空间，比在桌面使用时的可用空间更大，姿态更舒适。

另外DXRACER还提供了右侧掌托（如题图），可方便地配套使用无线鼠标等设备。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款概念独特、使用舒适方便的外设，同时充分发挥了DXRACER座椅的能力，但价格和安装能力要求略高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商： DXRACER
上市状态： 已上市
售价： 349元
附件： 螺丝及工具、鼠标垫、说明书等
咨询电话： 400-666-6510（销售热线）
推荐： 希望更随意使用笔记本电脑的用户、电竞玩家
相似产品： 暂无

（接上页）FATAL1TY PRO声卡相同，支持X-Fi Xtreme Fidelity 及EAX Advanced HD 5.0 技术，并搭载音效缓存和高端电容，设计了专用放大电路，可获得远强于板载声卡的效果和功能，实现“超听觉”能力。

当然作为高端主板平台，其性能是用户最关心的，我们的测试平台采用Intel 酷睿i7 940处理器（2.93GHz，睿频3.06GHz），安装3条Kingmax DDR3 1600 2GB内存，构成3通道架构，选用华硕HD6850显卡和希捷7200.12 1TB硬盘，操作系统为64位Windows 7中文旗舰版。在超频测试中，它支持Easy Tune6，可轻松超频至接近内存极限的150MHz外频，最高主频达到3.45GHz（固定睿频频率），高负载下实测温度大约提升10℃。

在超频测试中，处理器和主板都仍有余量，但内存已无法提供稳定配合，如果采用更高频率的内存和强大散热器，应该能获得更好的超频结果。

测试项目	项目（设置）	2.93GHz睿频 3.06GHz（133×22/23）	3.45GHz（150MHz×23）
PCMark vantage	总分	8269	8670
	内存	6772	7320
	游戏性能	9632	9950
	创造能力	7297	8050
SiSoftware Sandra	算数处理器	75.35GOPS	85.24GOPS
	多媒体处理器	143.26MPixel/s	162MPixel/s
	内存带宽	21.27GB/s	24.11GB/s
wPrime	1024M（8线程）	274.903秒	232.958秒
Fritz Chess	每秒千步（8线程）	11150	12592
WinRAR	多线程	3124kB/秒	3516kB/秒
CINEBENCH R10	多CPU	17022CB-CPU	19888CB-CPU
	OpenGL Benchmark	8580CB-GFX	9671CB-GFX
x264 HD BENCHMARK	720P影片压缩（v0.58.747）	68.17fps	79.69fps
3Dmark Vantage	总分（High）	H9109	H9212
	CPU得分	18248	20503
街霸4	默认设置	304.79fps	320.97fps



智者已死？
——核危机谣言的互联网裂变

■本刊记者 冰河
山东 李长天

谣言止于智者，这句话出自《荀子·大略》：“流丸止于瓯臾，流言止于智者。”意思是没有根据的话，传到有头脑的人那里就不能再流传了，也就是谣言经不起分析的意思。

我们都相信这句话言之有理，但现实却往往与我们相信的道理截然相反。从荀子那个时代到如今，谣言对于社会的影响力向来都是非常严重的，否则为何会有“周公恐惧流言日，王莽谦恭下士时”这样的诗句传世呢？谣言的作用并不在于有没有智者或者权威机构来澄清，而在于人们愿不愿意去相信真相。对于生活在群体社会中的个人来说，是否选择相信一条消息揭示的内容，涉及的因素会有很多，包括知识水平、理解能力、消息传播渠道、他人言行以及周遭的环境舆论等等，不一而足，但最重要的还是在于一个人自己内心的价值判断。当年的大泽乡，虽然“大楚兴、陈胜王”的流言未必能有多么强烈的说服力，但对于已经误了行军日期又毫无申诉机会的戍卒来说，宁可相信这毫无根据的谣言去造反求一条活路也不肯毫无尊严地前去送死或者逃亡，也是合理的选择。同样的故事在历史中一再上演，明末尽心竭力挽救社稷的袁崇焕最终被他竭力保卫的北京市民撕成了碎片，理由同样是“汉奸”的罪名，他在狱中召回抗命的部队保卫京城的行为也无法让民众相信他的清白。由此可见，谣言自古至今始终都存在，让洞悉谣言的智者陡然无可奈何，正因如此，“止谤”才会成为中国历史上统治者非常重视的工作。也许单说“止谤”很多人会表示不明白，不过如果听到诸如“妖言惑众”、“蛊惑人心”这样的名词，想必就能明白了。

历史的车轮一路行进，如今已经是21世纪，互联网和信息科学技术高度发达的时代。从技术进化的角度来说，相对以往，现代社会最大的进步就在于信息传递的通畅和迅捷。早年当电视刚刚普及的时候，中国人为“地球村”的接近而惊叹，地球另一边的美国总统大选，早上得出结果，下午中国这边就能知道，仿佛是邻村的村长当选一般消息快捷。而等到互联网兴起之后，中国人在一天内知道美国总统大选的结果已经落伍，和美国本土的信息媒体保持同步，甚至比部分美国人还先知道有色人种成为了美国总统才是正常的结果。托互联网的福，信息和言论的传输从未像如今这样流畅过，直接给我们带来无数便捷和幸福。但在另一方面，谣言的影响也前所未有地体现出来，最直接的表现就是“网络推手”这种操纵互联网舆论的职业出现。当然武断地说“网络推手”就是制造和传播谣言的职业未免有些过分，但不可否认的是这个职业所传播的“真相”是人为制造的内容，使得谣言与事实的边界变得越来越模糊，而被卷入其中的网民则各取所需，一起参与着互联网的大乱炖。

面对这种混乱的局面，有人悲观地表示“智者已死”。的确，在信息传播技术高度发达的今天，人对知识的占有不再是难题，很多答案无论是通过百度还是谷歌都可以获取。即使搜到的内容看不懂，还有百科和各种论坛可供参考，信息的互利和共享毫无界限。而且如今的科学知识分类越来越专业，一个领域的专家对另一个领域的了解往往与常人无异，甚至某些专家的言行可能还不如普通人看上去那样有知识有文化。总之，互联网让智者的权威消解，身影模糊，难以体现出其存在价值。但在另一方面，每当热点问题出现，所有的人又在自觉不自觉地寻找能够给出信服答案的智者，无论是从前的陕西华南虎事件，还是刚刚发生的日本核泄漏危机，大家都希望能有谁出来一锤定音，说清楚事件的本质。智者存在么？社会还需要智者么？这就是身处互联网时代的我们面临的新问题。智者已死？这个问题似乎有不用回答，但又仿佛根本无法回答。


对于如今的网络环境来说，“智者已死”恐怕并不是一句妄言

— 谣“盐”惑众

“买盐了么？”在那几天，很多人见面时相互的问候语就是这样一句话。不过这句话的含义却一直在起着微妙的变化，开始是以戏谑的口气，随后变成惶惶的口气，接下来是惊恐的口气，最后变成自嘲的口气……

引发这场问候大潮的根源，是我们的邻国日本于3月11日发生的9.0级大地震，这场地震的震中地区位于日本东北部的福岛地区东部海域，地震以及随后发生的大海啸几乎将当地沿海区域夷为平地。由于福岛地区建有日本最大的民用核设施——福岛第一核电站，并且在此次地震和海啸中遭受严重破坏，核电站的4台核电机组陆续发生爆炸，外层的放射性物质部分泄漏，导致日本政府将核电站附近30公里范围内的居民全部撤离。目前，福岛核电站危机也是继1986年前苏联切尔诺贝利核电站事故之后，国际上发生的最严重民用核事故。

正如“买盐了么？”的口气变化，在这场地震之初，中国民众是抱着同情与些许庆幸的心情旁观日本的灾情，毕竟伤亡惨重的四川大地震也刚刚过去没几年，对于天灾带来的伤痛大家普遍都是感同身受，同时也庆幸没有波及到中国。然而随后的福岛核泄漏危机让所有人都绷紧了神经，毕竟当年前苏联切尔诺贝利核电站的惨状大家都从电影电视中耳濡目染地接触过不少，核辐射固然看不见摸不着，但核辐射之下方圆百里渺无人烟的荒芜还是让人不寒而栗的。只是由于各方面都在竭力保证福岛核电站已经停机，事故不会太严重，所以大家心里固然在打鼓，不过还能稳定住情绪。但拜电视新闻和无所不在的互联网所赐，当民众耳闻目睹福岛核电站的反应堆建筑在一声声巨响中支离破碎，美军前往救灾支援的核动力航空母舰火速撤离，特别是日本政府公开宣布撤离核电站周围30平方公里的居民，建立隔离区防止核泄漏污染扩大，积累在心里的恐慌终于爆发了出来，很多人开始疯狂地囤积抢购，而居家生活必备的加碘盐又成为抢购的重心，传出了“食盐可以防止核辐射”的荒诞传闻，中国东南沿海地区甚至包括内陆部分城市都开始抢购食盐，其他受波及的商品还有海带紫菜类海产品，以及日本奶粉等，更有甚者连酱油、黄酱等带咸味的食品都被抢购一空，舆论变得仿佛只要是咸的东西就能防辐射一般。



从某些意义上来讲，这次的日本大地震对于部分读者朋友来说应该不会是陌生的话题——这张截图上的通告可不是我的无聊玩笑



日本核电站危机造就的抢购风潮并不局限于国内，大洋彼岸的美国民众同样深受影响

与以往的社会盲从风潮不同，互联网在这次风波中从最开始就处于相对理性的立场，虽然也有不少“食盐防辐射”之类的消息在网上出现，但很快就被围观的人群批驳得体无完肤，基本上实现了“不造谣，不信谣，不传谣”的理想境界，难能可贵。但令人费解的是，抢购浪潮还是发生了，而且是在各路媒体以及互联网竭力澄清的

情况下爆发并持续。虽然疯狂买盐的人很快就后悔了，但此次事件与以往不同的变化，值得所有买盐的人和没买盐的人反思。

根据互联网上的记录，这场关于盐与核辐射的荒诞风波是这样建立起联系的：日本核电站的泄漏污染了海水——流动的海水波及到中国东南沿海——海边晒出的盐和出产的海产品因此有了核辐射污染不能吃——专家说碘可以防辐射而中国的盐是加碘的——所以要抢购加碘盐以免未来没盐吃。从逻辑上看，这条推理线还是有道理的，大多数抢购食盐的人都认为自己是有根据的。但殊不知如果对这条逻辑线上的环节进行仔细分析，就会发现整个推理过程完全是漏洞百出：首先，日本核电站泄漏对海水有污染这是事实，但核电站的泄漏规模至今难以确定，而海洋作为世界上最大的生态循环系统，有极为强大的自净化能力。其次，流动的海水一定会对中国东南沿海造成影响，但此次核泄漏位于日本东海岸，而东海岸的洋流属于北上的西太平洋暖流，走向是沿着东日本海到白令海峡，然后到达北美西海岸美国和加拿大地区，所以在美国加拿大西海岸地区也爆发了抢购碘片风潮，但对中国东南沿海的扩散会很小。第三，海边出产的食品也许会沾染极微量的核辐射，不过在没有具体测量之前，认定被污染到不能食用的地步是可笑的，与其担心核辐射对食品的污染，倒不如担心一下其他食品中的色素香精防腐剂，对人体的影响大得多。第四，碘能不能彻底防辐射？不能，否则还要辐射防护服做什么？普通碘对于防辐射的作用，是富集于人体中最容易吸收碘元素的甲状腺，防止具有放射性的碘131同位素被吸收进来伤害人体，属于先占个座防止别人过来的原理，除此之外对其它辐射作用毫无影响，而且过量补碘还容易引发甲亢等疾病。最后，抢购加碘盐防止没盐吃的结论最为可笑，食盐的制备来源并不仅仅来自于海边的晒盐，还有内陆的井盐、岩盐、湖盐等，就算部分地区的海盐被污染了，其他地区出产的盐也足以保证社会的正常供应。





2009年，被质疑为“存在巨大健康风险”的碘盐，如今却一度成为了炙手可热的畅销货（左图）
便利店陈放碘盐的货架空空如也（右下图）

以上的分析是综合了整个事件中互联网上各方面对事件的澄清和解释而成，可以看到如果关注核辐射的影响，那么在网络上可以找到充足的科学资料，即使看不懂，也有足够的专业人士进行解释。互联网对于此次谣言的澄清也是不遗余力的，各个媒体和网站都组织力量制作专题，对核事故进行跟踪报道的同时，也对核泄漏与中国的影响保持密切关注。互联网的冷静和民间的惶恐形成鲜明的对比，让人在感怀于我们社会的自我纠正和理性的同时，也在疑惑这个世界究竟是在按照哪条轨道在运行，是我们通过互联网看到的镇定，还是身边杂货店被抢购一空的疯狂？

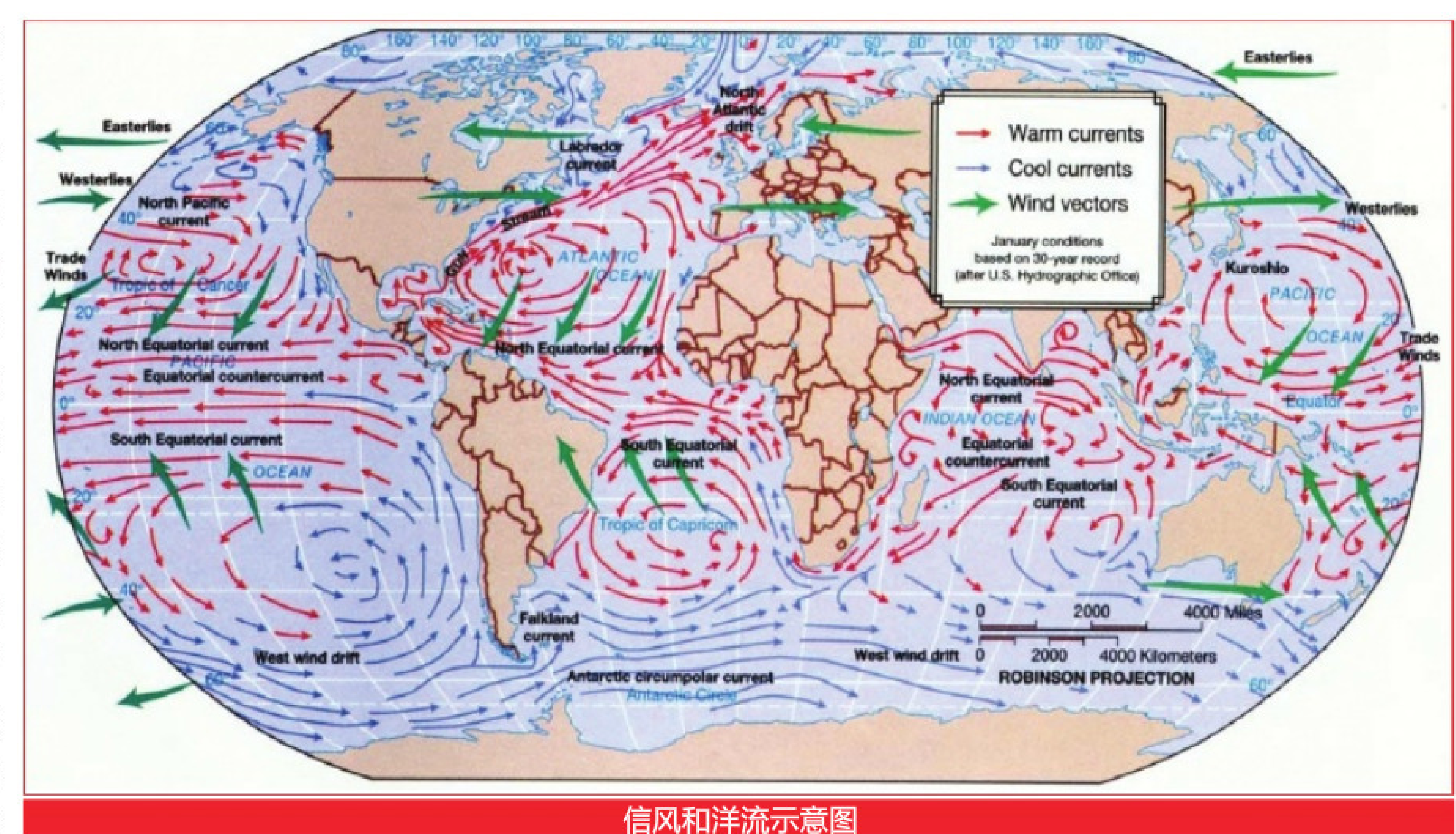
二 “核”胁社会？

在嘲笑民间爆发的核恐慌风潮的同时，日本核泄漏的影响还是所有人都必须关注的话题。正如人们常说的那样，最大的恐惧来源于无知，对一件事情的不了解才是造成恐慌的根本原因。那么日本核事故究竟是怎么回事呢？本刊联系到了在山东核电公司工作的李长天工程师，希望能得到一些专业的解释。而他发来的答案，的确让人感叹于我们所恐慌的那些谣言，在专业人士眼中是多么的可笑。

《大众软件》： *与当年的切尔诺贝利核事故相比，这次的福岛核电站事故究竟属于何种等级？从反应堆的结构与相应的处理方式来看，可能造成的污染到底会达到什么水平？对于国内民众来说，这些放射性泄露物质又会对生活造成何种影响？*

李长天： 福岛事故从IAEA制定的国际核事件分级表上看应该属于六级，也就是严重事故，法国的原子能机构也是如此认定的。切尔诺贝利是最高的七级，特大事故；美国的三里岛核泄漏是五级，属于有场外危险的事故。但日本的核事故还未尘埃落定，不排除之后调整等级的可能。

关于此次日本的核电站事故，必须要说一下具体的结构和原理。核电站从发电原理上类似于普通的火电站，只是燃料是原子能而不是煤炭，同样是依靠热能（由原子能裂变产生）加热水产生蒸汽，推动汽轮机组发电。由于设计结构不同，目前主要采用的是沸水堆和压水堆两种形式，日本的核电政策是两条腿走路，沸水堆和压水堆差不多各占一半，而我国除秦山三期外均为压水堆。从原理上说，首先要纠正一个很多人都有的认识误区——沸水堆只有一个回路，放射性蒸汽直接进汽轮机，既污染又不安全，属于落后的设计。这句话正确的说法应该是从放射物包容的角度讲，压水堆比沸水堆要多一层屏障，事故时放射物释放到环境的概率更小。实际上沸水堆和压水堆只是不同的方法实现同样的原理，各



信风和洋流示意图

有所长而已。打个不恰当的比方，宝马奔驰都是汽车，没法判定哪个更好，只能说哪个更适合当地的状况和买主的心意。水在流过堆芯时会受到链式反应放出的中子照射，产生放射性同位素氮16，氮16就是沸水堆蒸汽中放射性的来源。但是氮16的半衰期极短，只有十多秒，因此在检修时不会给工作人员带来防护上的麻烦。从另一个角度看，因为沸水堆直接产生蒸汽，没有二回路，其工作压力要比压水堆低很多，既减少了成本，又降低了可能的管道破口风险。沸水堆安全性上的劣势（福岛为例）在于事故下为了冷却堆芯要排放蒸汽，为了保持压力容器内水位又要注水。因为安全壳内容积过小，为了防止安全壳超压不得不向厂房排气。由于堆芯曾经裸露，导致厂房内聚集了含有氢气的放射性气体，最终导致氢气爆炸，放射物外泄。日本福岛核电一站的堆型为 BWR-3、BWR-4和BWR-5，安全壳为Mark1和Mark2型——沸水堆的安全壳结构与国内常见的压水堆不同，因而引发了不少“日本核电站怎么没有安全壳”的误会。因为福岛建造于六七十年代，属于老旧的二代核电，其设计基准满足当时的要求，在安全性上根本无法与现在最新的三代核电相提并论。这次的事故主要原因是地震后的海啸使得应急柴油发电机无法工作（根据日本官方和IAEA现已发布的数据和描述，如果没有伴生的海啸，福岛完全可以正常冷却至稳定状态。可见即使是福岛这样老旧的设计，仍然能够承受住超过原设计基准的冲击），导致长时间全厂断电，无法及时冷却堆芯，加之东电公司和日本政府应对不力，最终导致大量放射性泄漏，环境放射性指标持续升高。这个是日本方面的问题，我们不多谈。而我国新建的核电厂将使用的是最先进的AP1000技术，摈弃了以往的靠增加安全系统冗余度来保证安全的做法，改为靠重力补水及在反应堆内建立自然循环来保证安全。在堆芯融化的情况下，可以通过对压力容器外部充水冷却，将熔融物留在压力容器内，不用担心落入地下水。而且我国沿海深度一般较浅，海区没有火山且很少发生强烈地震。从历史上看，我国曾经发生过的1888年渤海7.5级地震、1932年黄海7级地震和1996年长江口6.1级地震均未伴生海啸，假设在太平洋发生强烈地震并伴生海啸，由于日本列岛的阻挡，只有台湾东岸可能会受较大影响。退一万步说，就算我国沿海不幸发生特大浅源地震外加伴生海啸这种极小概率灾难，AP1000型压水堆可以在不依靠任何外部电源和人为干预的情况下，在72小时内保证对堆芯和安全壳大气的冷却，保证燃料包壳、压力容器和安全壳这三道屏障的完整性，保证厂区、工作人员和公众的安全。

福岛核电厂事故一出，网上谣言不断，从放射物排进大海到辐射尘飘到山东，简直是群魔乱舞，吓得很多人连海鲜不敢吃。其实对中国来说，日本福岛事故基本没有对健康的影响（心理上的恐慌另计）。其泄漏量也许在当地看起来比较吓人，但是经过风、海水等的扩散，对远处的放射性影响已经相当微小，否则日本方面也不会仅仅撤离方圆30平方公里范围内的居民，而应该疏散整个日本东北部地区人口。打个比方，一千万牛的力看起来很吓人，但是如果把这股力摊开到整个地球表面，恐怕连只蚂蚁都捻不死。切尔诺贝利之所以释放了巨量的放射性物质，是因为没有内部安全壳，而外部隔离结构又被完全破坏。福岛核电站是有安全壳的，只要安全壳完整性未遭到破坏，那么从对人体健康的影响来看，这场事故就始终只是“日本的事故”。事实上只要做好早期疏散工作，连当地居民都不会受到多大影响。我们在电视上看到的爆炸破坏的只是外部建筑结构，内部安全壳还是完好的（二号机组可能有轻微损坏），否则也不会留下敢死队进行维护抢修，万一安全壳完整性被破坏，留那么几个人基本是杯水车薪。



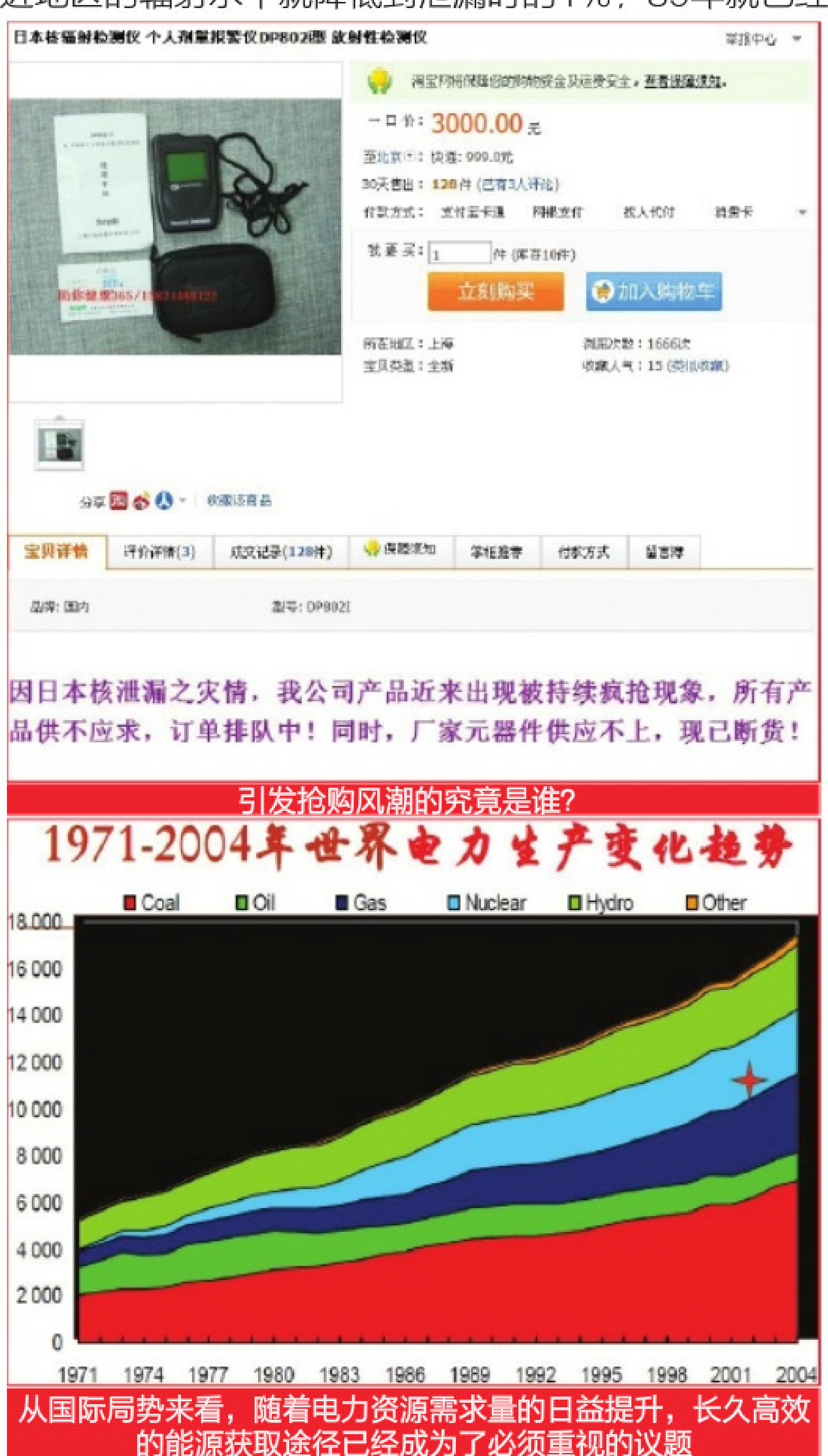
美其名曰的“防辐射”产品热销一时，其实意义不大

至于传播问题，福岛泄漏的放射性气体/尘埃主要流向不是中国方面，而是在西行信风（受地球自转影

响而产生的风）的作用下被吹向美国、加拿大和欧洲等地。还记得二战时期日本的气球炸弹轰炸美国吗？就是依靠信风的推动飘过太平洋的。排入海中的放射物（如果有的话），因为北太平洋暖流的影响，只会随着洋流一路流到北美。等到北太平洋暖流→加利福尼亚寒流→北赤道暖流→日本暖流这一圈跑下来回到中国沿海附近，在这过程中该沉积的沉积了，该衰变的也衰变完了，真正对人类健康的影响也只存在于心理上了。看似中国离日本很近，受核泄漏的影响几率很大，其实这里是福岛放射物环球旅游的最后一站。何况即使是如切尔诺贝利这样的特大事故，对周边邻国造成的影响也并不大。

《大众软件》：与核武器相比，核反应堆事故造成的危害究竟存在着什么样的差距？网上传言声称处在全球舆论焦点中的日本核反应堆拥有制备核武器原料的能力，这种传言的真实性究竟如何？

李长天：核武器（以原子弹为例）主要的杀伤是瞬间的冲击波和光辐射，爆炸后的放射性比较小。美国投向广岛的原子弹仅有60公斤铀，而反应堆的特大事故（以切尔诺贝利为例）释放出的放射性物质是以吨计算的。不过这里又要纠正一个很多人认识上的误区——切尔诺贝利事故后周围荒无人烟、渺无生机。这种由不负责任的媒体胡乱渲染而成的观点完全罔顾由世界上最具科学权威的机构和数以千计科学家经过长期大量调查所作的科学结论，纯属捏造事实蛊惑人心。切尔诺贝利核电站事故之后并未停止运行，而是运行到2000年12月15日才完全关闭，之前一直在正常运行发电，只是出事故的厂房被用硼砂和水泥封闭起来了。如果真像流言里说的切站周围几百公里毫无生气，难道在电厂里工作的都是不死生物？2000年5月2日至11日，联合国原子辐射效应科学委员会（该委员会是联合国系统中专门评价电离辐射水平和健康效应的一个科学委员会，由各国在这个领域中最有权威的科学家的代表和顾问组成，其报告被认为是国际上公认的在这个领域中最有权威的报告）在维也纳举行了第49次会议，专门讨论了切尔诺贝利核电站事故14年来的辐射后果，通过了联合国原子辐射效应科学委员会主席给联合国秘书长安南和世界卫生组织总干事的信件，澄清了因为媒体胡乱报道而造成混乱的事实。对于切尔诺贝利核电站事故造成的死亡人数，联合国原子辐射效应科学委员会的结论是：30人死亡，其中28人死于过量照射，均为电站工作人员或消防队员。对于切尔诺贝利核电站事故的长期效应，联合国原子辐射效应科学委员会的结论是：除了儿童甲状腺癌的发生率有十万分之几例的增加外（儿童甲状腺癌治愈率较高，14年来仅有3名儿童死亡），至今未发现有其它可归因于这次事故的总癌症发生率和死亡率的增加。这还仅是事故发生地乌克兰的情况，可想而知，对于其他欧洲国家人民的健康影响基本等于零。事实上1986年秋天切尔诺贝利核电站附近地区的辐射水平就降低到泄漏时的1%，89年就已经和自然本底辐射没有明显区别。至于网上盛传的“日本用福岛这批老旧反应堆制造原子弹”的论调更是彻底的无稽之谈：从原理上看，沸水堆和压水堆都属于轻水堆，轻水堆中进行的核反应要经过人工控制对中子进行慢化（因为铀235基本只能靠热中子进行链式反应），使得快中子少，热中子多。而铀238要吸收快中子或中能中子才能变为钚239（因为铀238对快中子和中能中子的吸收几率比较大，对热中子的吸收几率可以忽略不计）。这些钚中还含有大量无法裂变的钚240（钚240和239的分离极为困难，核裁军中销毁钚弹的方法就是向其中掺入钚240），所以轻水堆的工作原理就决定了日本不可能靠核电厂制造原子弹。如果要制造钚，需要建造专门的生产堆，例如液态金属快堆、重水堆等。



引发抢购风潮的究竟是谁?

从国际局势来看，随着电力资源需求量的日益提升，长久高效的能源获取途径已经成为了必须重视的议题

《大众软件》：对于当前的民众抢购碘盐的行为，作为业内人士的看法究竟如何？摄入碘元素可以预防吸入式核辐射的威胁吗（重点在服用药物的剂量上）？购物网站上热卖的劳保防化用品究竟能够提供什么水准的防御？盖革计数器对于一般民众而言真的有用吗？

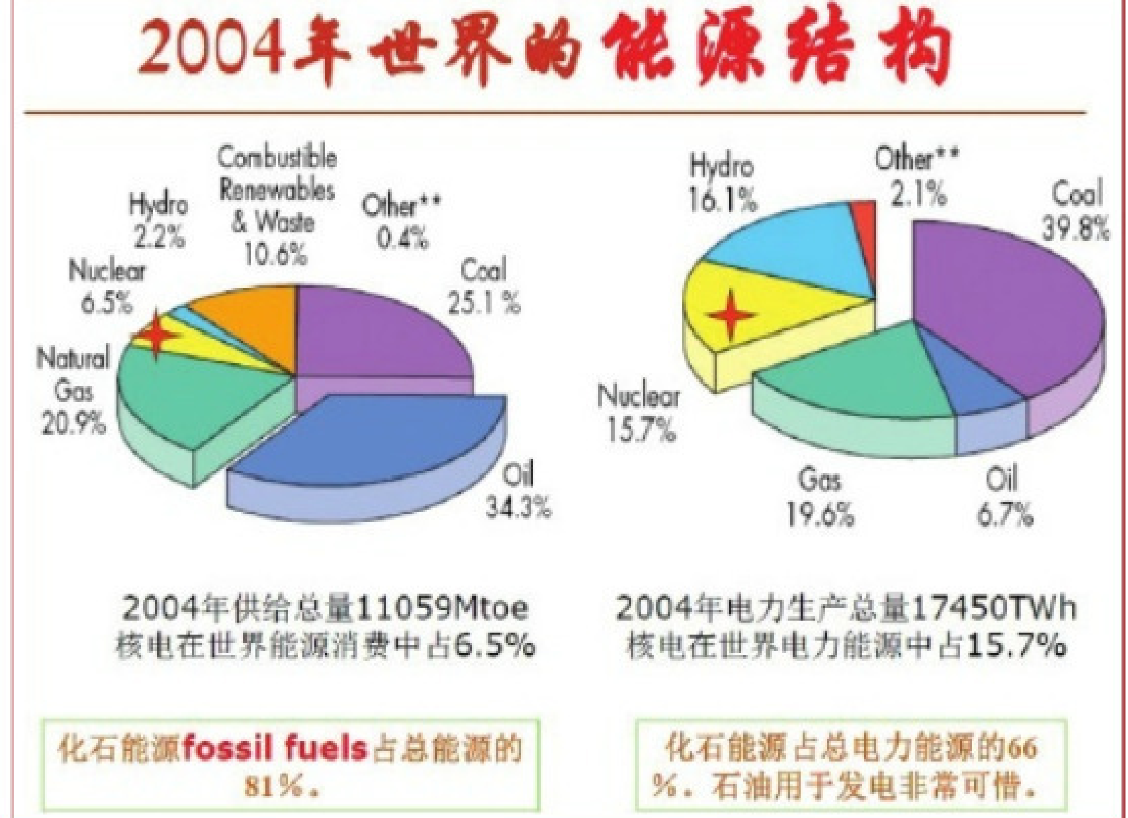
李长天：在我看来，抢购碘盐纯属谣言造成的无意义恐慌性抢购。服用碘片防护核辐射的原理是碘的放射性同位素在进入人体后会沉积于甲状腺，造成内照射。但是甲状腺沉积的碘是有数量上限的，服用碘片就是用大剂量的普通碘去抢占这个位置，使得甲状腺饱和（各位读者可以想想上下班挤地铁时的情景，挤满了后面的就上不来了），这样放射性碘就无法沉积，继而在代谢中被排出体外。但是，碘片的碘含量在130mg/片左右，而碘盐的碘含量呢？国家标准规定的最高强化碘含量也仅为30mg/kg（2010年7月前旧标准为60mg/kg），也就是说，要达到一片碘片同等的碘摄入量，每天至少需要吃2kg盐

……一个正常的家庭恐怕几个月也吃不了2kg盐吧。更何况摄入过量的盐会导致高血压、脑梗塞、心力衰竭等疾病，严重时甚至会导致死亡——就像慈溪某位因摄入大量食盐而毙命的不明真相群众一样。

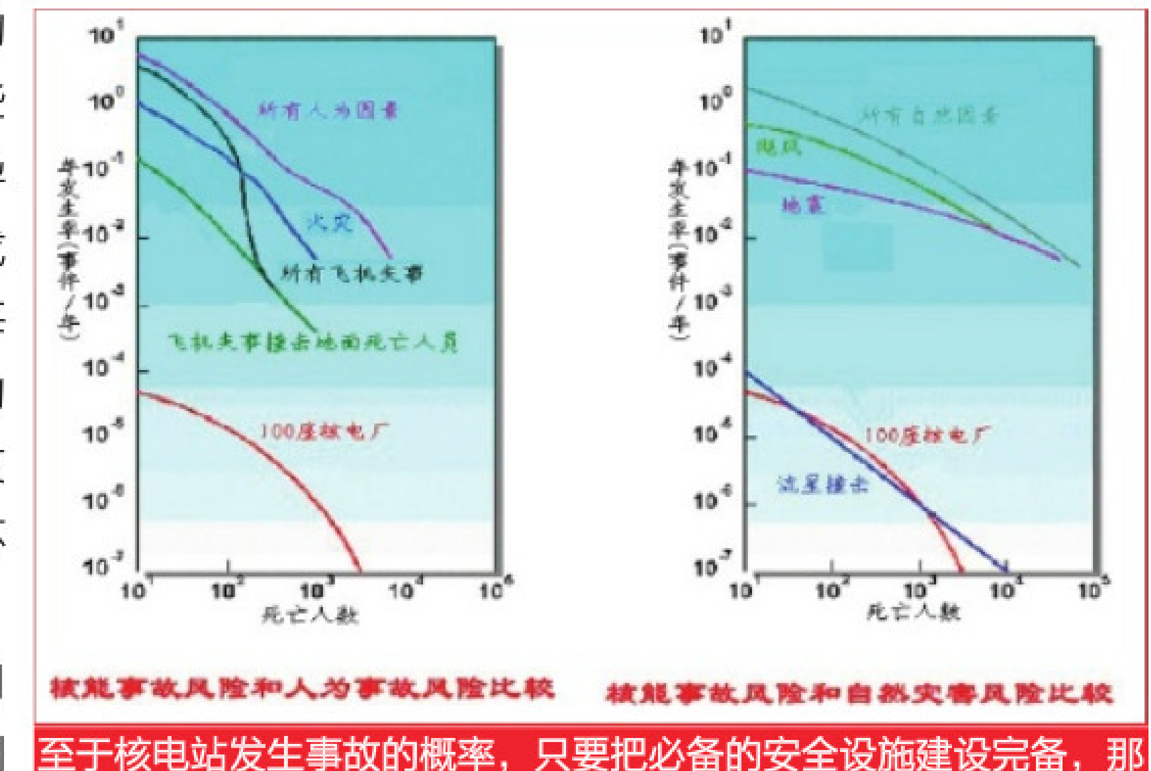
还有不少人，看了日本发生的核事故就一窝蜂地抢购防化用品和盖革计数器。从使用功能上来说，防化用品只能防护吸入放射性物质造成的内照射和人体表面放射性尘埃沾染，但是表面沾染可以靠清洗去除，防毒面具也只可吸收部分放射性物质，无法做到完全吸收。在高放射环境下，自带压缩空气瓶和呼吸面罩让口鼻部形成正压才是最有效的防止放射性物质吸入的方式。至于那些抢购孕妇防辐射服的行为则更加荒唐，孕妇防辐射服是用来防护电磁辐射的，福岛的事故泄漏的是电离辐射，根本就是风马牛不相及的概念。何况就孕妇防辐射服本身来说也是个没用的玩意，目前的研究无法证明日常生活中的电磁波会对人体健康造成具体的影响。很多人不怕房子中某些装修材料释放出来的放射性气体，却花高价购买毫无用处的孕妇防护服，实在是让人无语。如果真要介意辐射，那么请先戒烟，或者远离二手烟。根据可靠的医学统计，吸烟的人如果每天抽30支烟，那么一年下来在身体里沉积的放射性同位素钋的含量，相当于做了一次大剂量的X射线胸透，更别提每抽一支烟就会吸入微量在网络流言中被吹神乎其神的“超级剧毒”钚元素，这才是更实际的辐射威胁。

至于盖革计数器，个人购买实属杞人忧天。首先，购物网站上大多数盖革计数器只能宽泛地“嘀嘀嘀”作响，无法检测具体的放射剂量。而且多半只要开机，盖革计数器就会在宇宙射线等天然辐射的作用下开始发出“嘀嘀嘀”的响声，除了让购买者神经衰弱以外根本起不到任何效果。其次，即使花了高价购买了专业环境剂量计也没有任何意义，万一我国发生核事故，政府机构自然会公布相关数据。如果情况严重到政府瘫痪连发布辐射数据的能力都消失殆尽，个人剂量计又能有什么用呢？

所以说，如果按照目前的事态发展的话，日本的核电站事故虽然严重，但不会对中国人的健康和生活产生可见的直接影响。真正让中国人慌乱不安的，是我们自己。



无论从资源储量还是实际效果来看，核电都是目前最为现实的电力能源需求应对方案



至于核电站发生事故的概率，只要把必备的安全设施建设完备，那么就完全没有必要谈“核”色变

尾声

在我们小的时候，父母经常会给我们讲述“狼来了”的故事。经常撒谎的孩子，当狼真来了的时候，即使他叫破喉咙，也不会有人相信他了。某种程度上来说，如今的互联网正在扮演着这个撒谎孩子的角色，在此次关于核辐射的风波中就体现的非常明显。一窝蜂、大规模地追捧某些产品，在我们的社会近几十年的历史中并不是没有过类似的先例，比如上一辈人熟悉的打鸡血、喝红茶菌和甩手疗法，以及近些年的呼啦圈与普洱茶等。剥离其中的投资因素，更多的人属于被动的跟随凑热闹。从心理学上来说，普通人常见的这种跟风心态，来自于几千年社会历史动荡不安的积累，属于一种“饥民心态”，在信息和环境比较混乱的情况下唯恐错过对自己有利的时机，不仅仅是中国人，国外也一样。但在信息技术发达，了解周围环境的信息渠道足够通畅的情况下，这种源于对周围状况不确定的恐慌心态仍旧没有得到改善，就不仅仅是“饥民心态”的作祟了，而是信息传达渠道自身的问题。放到互联网本身来说，是这些年互联网从业者和参与者过度开发互联网这个信息传递渠道，透支普通人对网络的信任造成的。例如2010年底曝光的“蒙牛伊利黑公关事件”，以及更早的“封杀王老吉凉茶”事件就是典型的代表。少数人和少数媒体借助互联网制造新闻事实，传递不真实的信息，当谎言被揭穿之后，人们逐渐形成了“互联网不可靠，有人利用互联网愚弄民众”的心理，就好像听多了“狼来了”而再也不相信身旁的呼喊，当恶狼真的到来的时候，没有人去理会。和“狼来了”的故事中将责任归于说谎的孩子不同，对于目前所形成的这种局面，无法将责任单纯的归咎于某个人或者某个机构，在以往的历史中，我们每个人都曾轻信谎言，或者对实情无动于衷，缺乏独立思考，认真求证的习惯，甚至连随手调用搜索引擎的举手之劳都不肯实施，随意在互联网上宣泄自己的情绪推波助澜，放任真相和谎言被混淆。说到底，每个人都曾喊过“狼来了”。如果不能对自身的责任进行反思，调整自己在互联网上的角色和言行，下一次的荒诞风潮，距离现在恐怕并不会太远。P

下载，再见？

——浅析“后BT时代”的网络下载技术

■四川 土八哥

2011年1月23日，国内知名资源分享网站VeryCD突然展开了大规模的内容调整行动，停止了音乐和影视资源的下载服务。一时间，此举成为了2011年度最被广大网民所关注的焦点事件之一。VeryCD一度是免费下载的代名词，如今的内容整改究竟缘何而起？目前的互联网下载市场局势究竟如何？未来的网络下载行为——特别是对版权资源的免费下载——又会走向何方呢？



下载无处不在

一、条条大路通罗马：从P2P到P2SP

如今只要登陆互联网，不管是有意还是无意，各种下载活动不知不觉便会如影随形地陪伴你的身边：软件升级会下载更新内容，安装各种插件会下载打包程序，在线欣赏视频与音频作品时，有些软件后台就会自动将影音文件保存在本地硬盘中……下载已经成为了如今互联网生活不可或缺的有机组成部分之一，这是毫无疑问的。

蔚然成风的P2P下载

对于当前的互联网环境来说，无论是应用程序更新还是游戏客户端下载，无论是BT还是电骡/电驴（含VeryCD等），都是基于P2P模式的网络下载方式。万变不离其宗，P2P早已成为目前互联网下载的主流技术。

那么，什么是P2P下载呢？


P2P技术早已成为网络应用的绝对主流，各种主流的网络应用或娱乐软件几乎都基于该模式

众所周知，目前主流的下载方式有Web与P2P两类，前者主要包含HTTP与FTP两种传统的资源下载类型，后者则包含BT下载、电驴下载、PT下载等几乎所有的当前流行种类。前者属于点对多点的模式，需要下载的文件会保存在服务器中，用户通过HTTP（超文本传输协议）与FTP（文件传输协议）协议与服务器取得联络，用各种下载软件将文件“搬”到自己的电脑中，诸如网络蚂蚁（NetAnts）、网际快车（FlashGet）等传统下载软件都是依此成名。

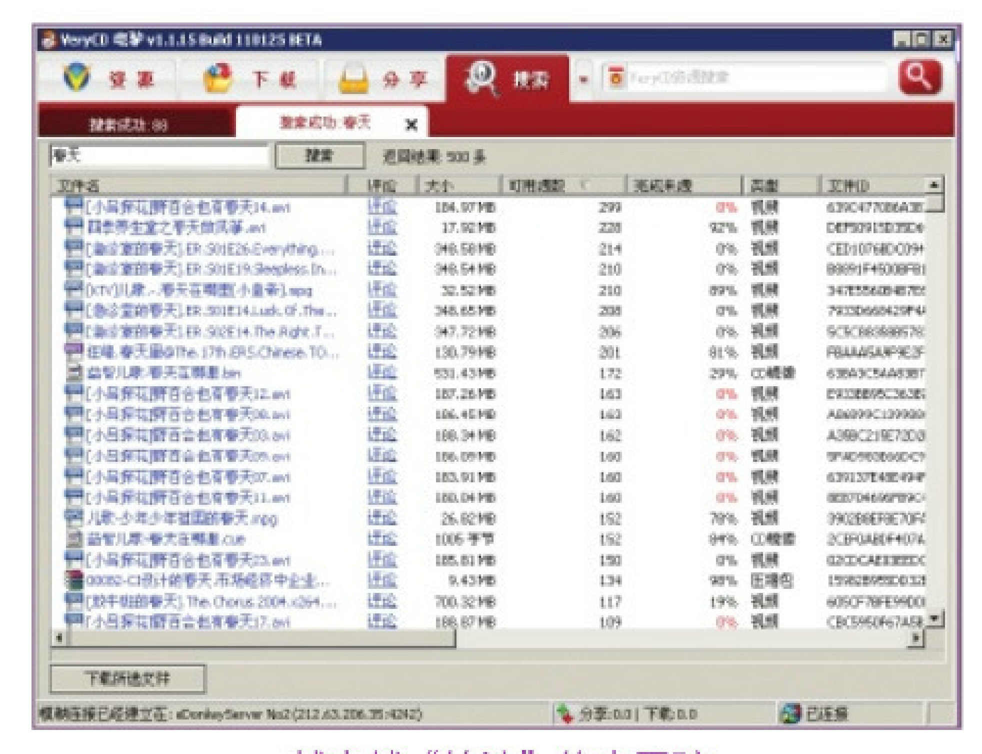
而P2P（Peer-to-Peer）顾名思义就是点对点的下载方式，当下载的用户人数较多时，也可称为多点对多点下载方式。P2P方式让用户可以直接与其他用户的计算机进行连接交换文件，而不必像过去那样必须连接到服务器去浏览与下载内容。P2P的出现改变了早期互联网以文件服务器为中心的单一应用模式，让“非中心化”的共享模式化作了现实，让用户有机会成为下载与分享文件的“主宰”。

而就下载方式来看，当前最为熟知的P2P下载方式有两种，一为BT（BitTorrent），一为ed2k（eDonkey，eDonkey2000 network，以eMule为代表）。

要一语道清BT和eMule的应用区别并非易事，但从整体来看，BT下载的优势在于资源分布广、对服务器造成的负担较小且支持者众多，缺点是资源的时效性较强，不能下载的“死种”现象时常发生。而eMule可以通过ed2k、来源交换与Kad等多种模式搜索资源，对老资源的检索效果表现更佳，资源的来源更为丰富。目前，BT依旧占据着P2P下载方式的主流地位，基于该模式的应用软件占据了市场的大部分份额，当然，也不能忽视以eMule为代表的eDonkey下载方式在互联网环境中的存在。



熟悉的BT下载方式



越来越“简洁”的中国驴

逐渐式微的eMule

回顾ed2k模式的发展我们可以看到，这种P2P下载方式诞生于2000年9月6日的美国旧金山，早期的绰号即为“电驴（eDonkey）”。eDonkey客户端程序的主要作用就是连接共享用户分享的文件，服务器的作用则是帮助用户在ed2k网络内搜索需要下载的内容链接。回首这10年，电驴的发展同样经历过多次技术变更。2002年，德国人开发出了更加易用的“电骡（eMule）”软件，一度成为ed2k模式的新代称。2005年中期，ed2k网络下载曾经达到过巅峰阶段，然而好景不长，到了2006年9月13日，为避免持续的官司引来牢狱之灾，最早开发出电驴软件的公司与美国唱片工业协会达成协议，同意支付3000万美元的赔款后宣告倒闭。至此，ed2k在美国全面陷入萧条期，用户数开始急剧下降。另一方面，欧盟诸国与中国等地的网民则成为了该共享技术的最大继承者。

从国内的形势来看，以VeryCD网站为代表的“中国系”电驴在网络用户中的影响力可谓与日俱增，EasyMule（基于eMule的Mod版客户端，同时也取消了原版eMule软件的许多重要功能）在VeryCD的推广之下，在国内几乎也已成为新“电驴”的代名词。但是，就像在北美地区日趋强化知识产权保护和打击非法盗版的行动曾经让电驴之母瞬间倒闭一样，随着全球各国纷纷加强对知识产权展开保护的力度，ed2k这种倾向于“非法”的下载方式发展越发步履艰难。因侵权问题而让VeryCD陷入整改困局的经历可谓不胜枚举：2007年，VeryCD网站因为传播《陀枪师姐IV》而被香港电视广播有限公司提起上诉，支付赔偿金8万元人民币；2010年3月，VeryCD申请视听许可证到期未获批复；2010年8月，以VeryCD为代表的一众资源下载服务公司因盗版侵权而被中国电影著作权协会起诉；同年9月，VeryCD因被指控盗播《叶问2》遭索赔近1200万；2011年1月，VeryCD关闭电影、剧集与音乐3频道下载服务，知名度最高的“中国系”电驴资源网站似乎已经走进了发展的死胡同。

在下载资源的版权问题越发成为关注焦点的大背景下，VeryCD大规模停止音乐和影视资源下载服务，是维持网站发展的必然选择。尽管如此，纵观目前的网络下载市场，虽然VeryCD停止免费提供资源的事件一度让业界表示“震惊”，但网络下载市场并没有因为VeryCD的剧变而彻底瘫痪，事实上，“波澜不惊”才是概括后续局势发展的最合适形容词，这又是为什么呢？



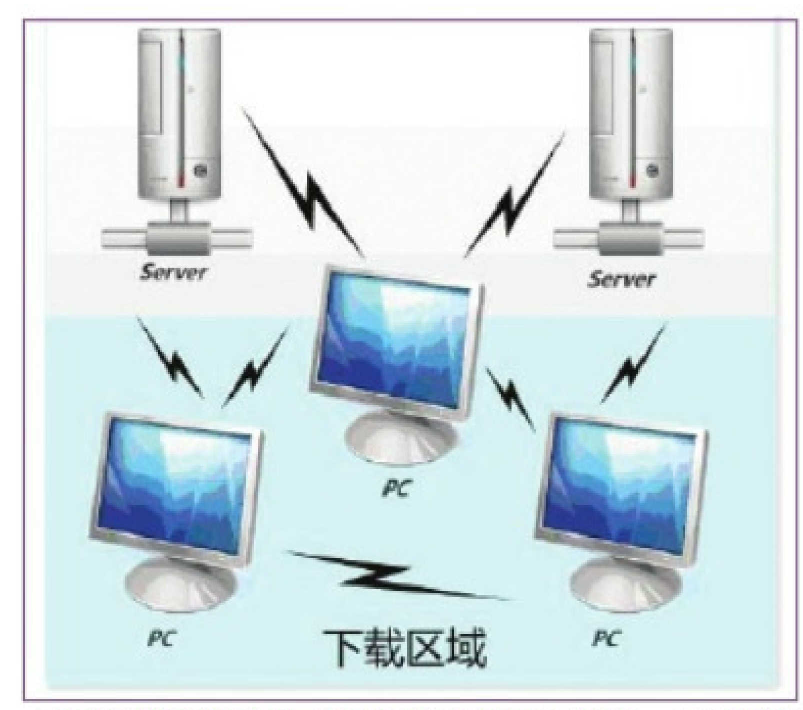
无序分享可能招致官司缠身

通吃八方的P2SP

下载市场的竞争激励程度，超乎一般用户的想象。从当前国内P2P下载市场的关注度与用户的使用倾向来看，以迅雷、网际快车、QQ旋风、PP点点通、Vagaa（哇嘎）、脱兔（Tuotu）、POCO、BitTorrent Plus!、比特精灵、比特彗星以及网络传送带为代表的软件正在为争夺用户资源而展开你死我活的混战，甚至连360这样的安全软件也开始集成下载功能。无论被淘汰的是哪一方，一旦出局立刻就会有贪婪的竞争者上台填补留下的空白市场。而从技术的发展方向来看，以P2SP为代表的新技术已经成为了当前的热门内容。所谓的P2SP即为“点对服务器与点（Peer to Server and to Peer）”技术的缩写，属于一种较新的超线程下载协议。P2SP整合了P2P与P2S（点对服务器）的技术，有效地把原本孤立在服务器及其镜像空间中的资源与P2P资源整合到了一起，用户下载文件的时候会自动搜索其他资源并选择合适的来源进行加速。从实际的应用效果来看，无论是在资源拥有量、下载的稳定性还是下载的速度上，P2SP都要比传统的P2P或P2S方式有很大的提高，可以通过服务器对稀有资源的备份来有效地解决死链问题。目前，市面上主流的下载软件如迅雷、网际快车（新版）、QQ旋风以及BitComet等软件几乎都支持该项技术，并把这项实质上并无新意的技术视作了开拓新市场的基石。

例如，新版网际快车号称独创的P4S技术其实就是P2SP，打通了多种下载协议之间的界限，用户不管采用HTTP、FTP和BT任何下载方式，程序都会自动从其他类型的下载协议中寻找相同的资源，共同为用户提速。因此下载速度得到有效的提升，对于下载网上普遍存在的“死链接”也有较优的表现。

此外，从目前的下载客户端软件发展趋势来看，全能化（多协议支持）成为了主要的趋势。细心的读者都会发现，很多新版本的下载软件不仅支持常见的HTTP、FTP、BT下载，更支持电骡、MMS（Microsoft Media Server，一种串流媒体传送协议，用来访问并接收Windows Media服务器中的.asf文件）、RTSP（Real Time Streaming Protocol，即时串流传输协定，定义了一对多应用程序如何有效地通过IP网络传送多媒体数据）等方式，用户只需安装一款下载软件就能通吃所有的资源。这种全能型平台无疑可以大大提高自身产品在市场上的生存概率，并有效地回避监管者的关注，而那种单纯的单一模式的下载软件在市场上的处境则越来越尴尬。



P2SP在P2P模式中加入服务器模式，可让下载更稳定，但由此也可能会为运营者带来更多的版权问题


脱兔号称是首款同时支持BT、ed2K（eMule）、HTTP、FTP、MMS、RTSP协议的下载软件


快车支持常见的下载模式

什么是串流媒体

串流媒体又称作多媒体资讯流，作用是将即时影音资料压缩后，以稳定快速的传输送到用户端，让用户端在尚未完全接收影音数据资料之前就可以透过播放程序解压缩开始播放，从而实现即点即播功能。

而随着主流下载软件开始普遍支持“离线下载”功能，更是让其在下载稀有资源、国外用户共享资源等方面拥有了比肩全盛时期eMule的能力。离线下载，就是通过专用的线路将用户选定的资源先行一步下载到服务器的空间中，并通过文件校检的方式来避免无谓的重复下载，然后让用户即可通过宽带所能达到的最高速度对文件进行本地化保存。除此之外，为了进一步对用户市场进行分化，诸如迅雷、网际快车、QQ旋风等主流下载软件都开始通过专用的下载链接格式来抢夺用户。当然，随着下载技术的不断进步，已有不少软件能够智能转换各种专用链接地址，这种举措的威力正在减弱。

构建自身的资源网站或资源平台，通过官网或客户端软件内置的搜索功帮助用户更快地获得文件，无


风行电影支持边看边下，电影还没有看完后台就完成了该影片的下载，让用户印象深刻


没有资源就没有下载



迅雷资源站“狗狗”

论是迅雷、快车还是VeryCD，实际上都难以脱离这种发展模式。而这种模式的最大弊端归根结底还是版权控制的问题。面对越来越严苛的保护协议与规定，一些新兴的、拥有严苛入门限制的资源分享方式由此诞生。

二、独辟蹊径，PT下载打破沉寂

对于普通的网络用户而言，上文提及的下载方式已完全能满足平日的资源需求。而对于高需求用户来说，一些独辟蹊径的下载方式正在逐步获得青睐，这方面的典型例子就是PT。

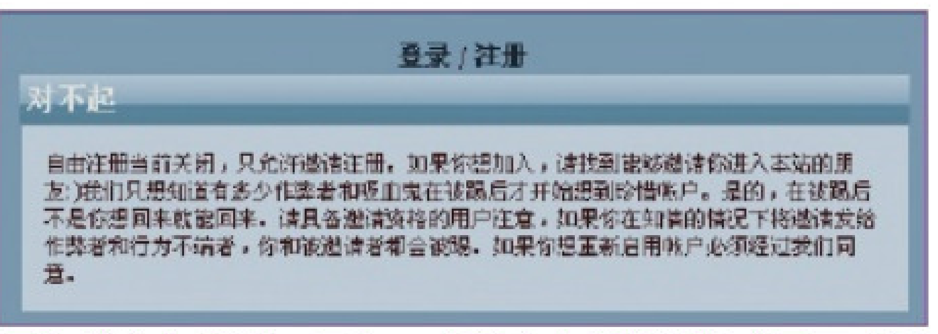
PT解析

PT究竟是什么呢？实际上，从这个缩写的全称“Private Tracker”——“私用种子服务器”来看，其实就是一种私密的小范围下载方式。从技术的层面上来看，PT下载和常见的BT下载并无二样，没有采用任何神秘的新技术，所使用的下载软件亦是常见的BT下载软件。与BT相比，PT的主要区别就在于对下载用户的管理控制更为严格，不仅会对每个用户进行流量统计，更会通过禁用DHT来有条件地选择并控制用户数量，根据实际上载量来决定用户的权限。要想成功地混迹于一个成熟的PT下载社区或论坛，用户势必会有很多繁琐的手续和入门工作需要准备。

PT具备的主要卖点包括下载速度较快（一般的热门种子下载速度可以达到理论上的带宽下载速度极限），资源有效时间较长，“顶级”资源种类丰富等等。对于某些青睐于大容量文件高效下载的用户例如高清爱好者来说，加入PT下载似乎是个不错的选择。



可以简单将PT理解为BT的私密版，在拥有BT所有功能的同时，需要达到一定的分享率才能不被删除帐号



严格的准入机制，可在一定程度上保护版权产品不会被恶意传播

PT资源站扫描

如今，PT通常以论坛方式来提供约束机制，将BT下载的“人人为我，我为人人”理念强制推行在实处。国内较主流的PT论坛主要以提供影视高清资源下载为主要内容，代表站点有HDChina、CHDBits、TTG、HDStar、HDRoad、CCFBits与HTPC原动力等。

HDChina（高清中国）简称HDC，是国内高清PT站的先行者。论坛成立于2008年2月28日，现有会员2万余人，资源总量超过200TB。目前已经正式进入封闭运行状态，新用户注册采用邀请机制，如果你想加入这个团体需要首先找到邀请人来提供推荐。

CHDBits是由CHD联盟管理团队专门为高清爱好者打造的高端交流平台，作为CHD联盟旗下的PT站点，其核心理念为“分享与交流”。自从2008年12月投入运营以来，CHDBits在PT用户体验、功能设计等方面无不颇受注册用户好评。

TorrenTGui（简称TTG）奉行P2P的分享精神和原则，采用Ratio机制来对继续做种的行为进行奖励，力图带给用户最新最快的高清影视、主机单机游戏、发烧无损音乐和软件等各类型的资源。TTG聚集了许多热衷于下载活动的高清电影看客与核心游戏玩家，是一个热爱分享的非盈利性质网友互助平台。

其他PT论坛的现状也大多如此，就此不再一一列举。

关于分享区的调整、下载、上传、奖励问题

1、银两及以上等级会员可见分享区，并可上传资源。
2、水晶及以上等级会员可下载附件。
3、发布资源无奖励，待版主核实确认以后，手工添加1-3奖励。
4、盗链一律扣经验，必要时采用警告、取消版块访问权限等极端手段。
5、仅限于欧美、日韩资源，绝对禁止发布国内任何资源！
6、欢迎发布支持IPAD或手机播放的各种格式的视频、音乐！
7、诚招资源管理、发布人员！将为发布人员提供特殊用户组和勋章奖励！

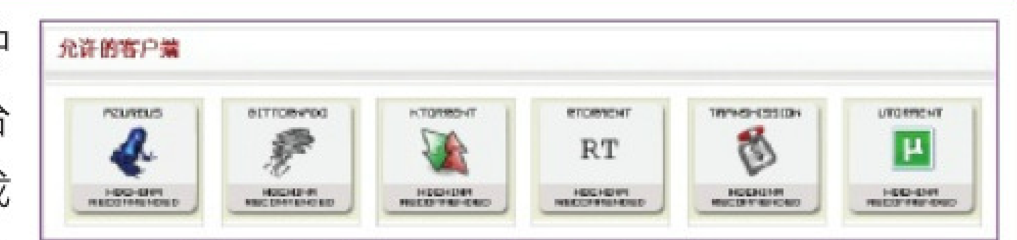
大同小异的PT站点规则

玩转PT论坛

绝大多数热门的PT站都需要邀请码才能注册ID，即便进入PT论坛后，也并非从此高枕无忧可以随心所欲地进行文件下载。只有遵循论坛圈子制定的各种制度、玩转各种招式，才能让自己真正跻身于PT下载的“上流”阶层。

与BT下载的松散管理结构相比，PT下载站有着严格的控制规范。其中，最具代表性的就是严格的分享率（分享率=上传量/下载量）标准，要获取最新种子文件的前提是用户必须具有一定的分享率，如果分享率持续保持较低的水准，往往会招来严重的惩处，具体手段包括账户删除及限制下载等等。例如HDChina规定，如果用户的下载量低于10GB，那么分享率必须确保高于0.3；如果用户有超过10GB的下载量，则必须保证分享率高于0.4；如果用户拥有超过50GB下载量，分享率必须高于0.6；如果下载量超过100GB，分享率指标底线则为0.7。在注册4周之后，如果没能达到上述标准，那么用户将会被系统警告，倘若警告一周之后仍然未能得到改善，系统会把注册用户的ID封掉。

其它规定还有：注册后一周内没有任何上传、下载活动的，ID会被系统删除；持续6周内没有访问本站的ID，会被系统删除；利用多开BT客户端的方法来翻倍刷积分——即同一种子同时出现多个相同的ID在做种，封停ID；将本站的私有种子直接发布到其它



每个PT站都会指定下载软件，你必须保证使用与其指定版本相同的该下载软件才能PT

网站或者Tracker，ID会被系统删除；需尊重发布者，严禁在"浏览种子"的评论中发表无意义的回复；上传下载不能同时出现3台或更多台电脑（最多2台）；客户端只允许使用指定的软件，如正规的BT下载软件Azureus、BitTornado、ktorrent、rtorrent、Transmission或uTorrent，等等等等，不一而足。

并且，为了保证影音资源的质量，在文件发布方面PT站点同样也有严格的规定：不遵守规则的种子将被删除，事先不会给予警告，故意无视规则发布违规资源以及屡教不改者同样会被封停ID；在无人下载到达时限之前禁止随意撤种；禁止上传分卷压缩的RAR文件；种子的名称要与分辨率相符，如果你想上传的片子已经有人上传但是音轨不同，请单独上传音频文件并且保证和视频同步；样片需和正片一起上传，不要另外上传样片的种子；禁止上传低码率转高码率的文件，禁止上传低音质重新编码的文件，此类文件会被管理方直接删除……虽然与大众习惯的一般BT下载方式相比，这些规定无疑显得繁琐而苛刻，但客观来讲，这些详尽的规则正是确保PT下载资源质量的真正根源。

PT参与者的生存原则是分享越多，下载权利就越大。提高分享率的唯一佳选就是挂机，以往的"下完就关机"行为是必须杜绝的。在加入PT论坛的最初阶段，下载完毕论坛初始提供的一些小体积文件后，新用户便可展开24小时挂机。当有其他用户下载这些文件时，自己的分享率即可迅速提高，如果又恰逢是较为热门或可以上传分享加倍的资源，一般而言不用担心分享率过低。并且，一些PT论坛对于长期在线的ID还会提供额外的奖励，用户可以用这些奖励来购买上传量，提高自己的分享率。在这种强制性的"我为人人"规章支撑下，下载者的资源获取效率还是很有保障的。

小众玩物

利用BT或eMule平台无偿地发布版权资源，肯定会损害版权所有者的合法权益。随着各国在这方面逐渐加强的管制条例，此类平台的生存空间越来越狭窄。而PT相对于BT来说，更为低调与封闭的发布环境以及更为严苛的入门条件使得目前真正对此有所关注的用户其实并不多。从相关的数据调查结果来看，PT用户多为一些互联网老玩家、资源下载狂人、高清电影发烧友与游戏发烧友。虽然种种强制推行的控制手段确保了P2P资源的分享效率，但苛刻的限制一方面使得这种共享手段变成了小众群体中的玩物，另一方面从本质上依旧未能解决版权问题，属于标准的消极应对手段。

Cat	Name (Rating) (IMDB Rating)	Comm.	Time Alive	Size	Snatched	Seeders	Leechers
Movie x264	The Hire - Version 2 - NTSC DVD DD5.1 X264 MMI IMDB: 7.2	12	13 months 1 day	846.39 MB	990 times	70	0
TV x264	Star Trek Voyager S01 NTSC DVD DD5.1 x264 PROPER JCH IMDB: 7.4	16	8 days 4 hours	12.00 GB	106 times	63	4
TV x264	Entourage S01 NTSC x264 DD2.0-BRiLL IMDB: 9.2	17	13 months 24 days	3.30 GB	553 times	54	2
Docu x264	Zeitgeist 2007 NTSC DVD x264-CtrlSD IMDB: 8.8	39	11 months 5 days	1.40 GB	581 times	49	0
Movie x264	Stand By Me NTSC DVD X264 IMDB: 8.1	9	11 months 4 days	1.38 GB	394 times	49	0
Movie x264	Futurama Benders Big Score 2007 DVDRip NTSC x264 AC3 5.1 IMDB: 7.8	7	13 months 27 days	1.09 GB	502 times	48	0
TV x264	Twin Peaks - Complete - PAL DVD x264 DD51-ss IMDB: 9.5	42	12 months 29 days	21.86 GB	694 times	44	8
TV x264	Family Guy Season 01 NTSC x264 PROPER-CtrlSD	10	1 month 25 days	1.25 GB	197 times	43	1
Movie x264	Gummo 1997 NTSC x264 AC3 2.0 IMDB: 5.7	9	13 months 2 days	1.13 GB	329 times	43	0
TV x264	Six Feet Under The Complete Series DVD NTSC x264-DBO	38	9 months 10 days	45.71 GB	292 times	39	11
Docu x264	Religulous - NTSC DD5.1 x264 MMI IMDB: 7.9	20	4 months 19 days	1.43 GB	181 times	39	0

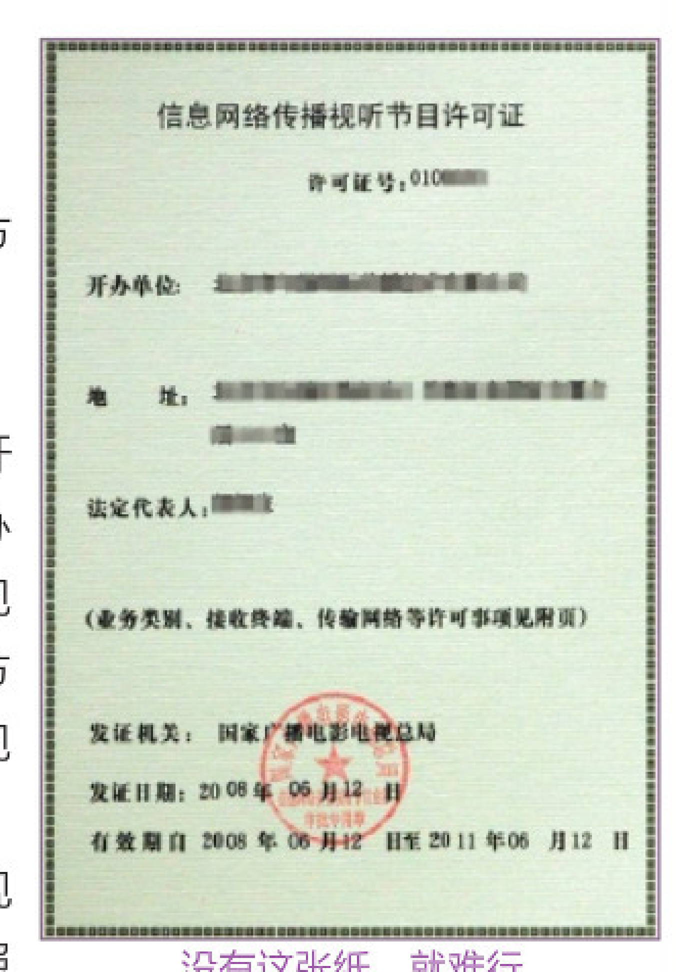
PT论坛一旦成为监管者关注的对象，其"壮烈"得会不会比美国电驴更快?

三、焦点所在：版权问题的三板斧

较为宽松的版权政策，肯定只会是过渡时期的政策。随着相关立法的进一步健全，如果版权所有者在这个问题上较真，那么包含门户网站在内，国内至少有90%左右的网站与各类资源平台都将面临封禁的危机。虽然目前看来依靠无序转载为生的众多国内网站似乎依然是如鱼得水，但是只要未能从本质上对版权资源下载机制进行大刀阔斧的改革，那么版权问题便始终会是悬在这些团体头顶的一柄利剑。

版权问题的第一板斧：视听许可证

2004年6月15日，国家广电总局局务会议通过的《互联网等信息网络传播视听节目管理办法》早已明确提出："本办法适用于以互联网协议（IP）作为主要技术形态，以计算机、电视机、手机等各类电子设备为接收终端，通过移动通信网、固定通信网、微波通信网、有线电视网、卫星或其他城域网、广域网、局域网等信息网络，从事开办、播放（含点播、转播、直播）、集成、传输、下载视听节目服务等活动。""本办法所称视听节目（包括影视类音像制品），是指利用摄影机、摄像机、录音机和其它视音频摄制设备拍摄、录制的，由可连续运动的图像或可连续收听的声音组成的视音频节目。""国家对从事信息网络传播视听节目业务实行许可制度。"从事信息网络传播视听节目业务，应取得《信息网络传播视听节目许可证》。


信息网络传播视听节目许可证

许可证号：010[redacted]

开办单位：[redacted]

地　址：[redacted]

法定代表人：[redacted]

（业务类别、接收终端、传输网络等许可事项见附页）

发证机关：国家广播电影电视总局

发证日期：2008年06月12日

有效期自 2008年06月12日至2011年06月12日

没有这张纸，就难行

而在2008年1月31日开始施行由国家广电总局和信息产业部联合发布的《互联网视听节目服务管理规定》中的第七条则进一步规定，从事互联网视听节目服务，应当依照

本规定取得广播电影电视主管部门颁发的《信息网络传播视听节目许可证》或履行备案手续。另外第十七条规定，未持有《许可证》的单位不得为个人提供下载传播视听节目服务。

在这项规定颁布之后，视听许可证便成为控制影视资源无序下载、打击盗版传播的重要杀手锏。曾经风光一时的影视帝国、圣城家园、飞鸟影苑、人人影视和无极BT等BT网站面对这项举措纷纷宣告败下阵来，VeryCD同样也未能幸免。虽然VeryCD.com是中国规模最大的ed2k资源分享网站，但从2010年开始，其是否能获得“视听许可证”便成为了一桩悬案。

多方在行动

国家广电总局对此还有动作。2010年11月2日，《关于印发‹影视知识产权战略实施意见›的通知》明确将严厉打击互联网侵权盗版，重点打击影视剧作品侵权盗版行为，并主要针对盗版美剧、日韩剧加大打击力度。“未取得许可证的电影、电视剧、动画片、理论文献影视片，一律不得在互联网播放及下载”。

版权问题的第二板斧：关于办理侵犯知识产权刑事案件适用法律若干问题的意见

2011年1月10日，最高院、最高检和公安部联合发布了《最高人民法院、最高人民检察院、公安部关于办理侵犯知识产权刑事案件适用法律若干问题的意见》，首次对通过信息网络传播侵权作品行为的定罪处罚标准问题进行了认定：

“以营利为目的，未经著作权人许可，通过信息网络向公众传播他人文字作品、音乐、电影、电视、美术、摄影、录像作品、录音录像制品、计算机软件及其他作品，具有下列情形之一的，属于刑法第二百一十七条规定的‘其他严重情节’：

（一）非法经营数额在五万元以上的；

（二）传播他人作品的数量合计在五百件（部）以上的；

（三）传播他人作品的实际被点击数达到五万次以上的；

（四）以会员制方式传播他人作品，注册会员达到一千人以上的；

（五）数额或者数量虽未达到第（一）项至第（四）项规定标准，但分别达到其中两项以上标准一半以上的；

（六）其他严重情节的情形。

实施前款规定的行为，数额或者数量达到前款第（一）项至第（五）项规定标准五倍以上的，属于刑法第二百一十七条规定的‘其他特别严重情节’。”

这项规定显然会让国内大多数影音网站、下载网站的发展前景变得阴云密布。并且，还有规定除销售外，具有下列情形之一的，可以认定网站为“以营利为目的”：

（一）以在他人作品中刊登收费广告、捆绑第三方作品等方式直接或者间接收取费用的；

（二）通过信息网络传播他人作品，或者利用他人上传的侵权作品，在网站或者网页上提供刊登收费广告服务，直接或者间接收取费用的；

（三）以会员制方式通过信息网络传播他人作品，收取会员注册费或者其他费用的；

（四）其他利用他人作品牟利的情形。



在网站的运营过程中，商业化在所难免

细细阅读这些条款，无论从哪一点来看，这样的法规，对于一向习惯打擦边球的BT、VeryCD、PT网站以及几乎所有的视频点播平台保持现状继续发展都是不利的。对此，电骡创造者早有先见之明地表示“创造eMule的目的是为了分享快乐和知识，而不是为了金钱”。如果利用下载平台进行会员制收费或进行广告添加盈利，显然会与这条声明背道而驰。

版权问题的第三板斧：待定

从立法方面进一步明确和细化侵犯知识产权的细则，从现状来看，估计化作现实也是也为期不远。

事实上，国内维护版权的行动一直都没有停止过。去年9月，国家版权局向15家视频网站下发了主动监管的通知，并与公安部、工业和信息化部联合，要求每家网站对使用的点击率排名前50位的电影和前50位的电视剧以及视频网站使用的点击率综合排名前100位的电影和前100位的电视剧共300部作品进行自查自纠，并向国家版权局上报有关材料。国家版权局统计，从视频网站上报的材料看，平均每家网站使用主动监管作品191部，删除视频约75部。删除数



影视网站纷纷斥资购买影视剧版权，互联网正版化蔚然成风

量最多的网站是56视频网、悠视网和VeryCD；而乐视网和腾讯网等5家网站的删除次数为0。为此，国家版权局对存在侵权盗版现象又不彻底删除的悠视网、VeryCD网站提出批评，并列入重点监管网站名单；对网站上报信息与版权局核对信息有较大出入的酷6网和腾讯网提出了警示。

可想而知，今后这类打查侵权的行动只会越来越严厉。为此，无论是视频网站还是资源下载网站，支持正版、推行正版化资源将成为转型的正确方向。各大资源分享网站纷纷暂停电视剧集与电影的播放与下载，迅雷、乐视网、PPTV、优酷和土豆等网站纷纷投入巨资购买版权。在去盗版化冲击波驱动下，一场没有硝烟的互联网清除战正在悄无声息地全面展开。

四、落红不是无情物：下载之殇

该还的，终归要还。

在VeryCD被迫关闭部分版权下载频道后，其产品总监张乾微博发文称：“鼻子有点酸，再见，下载。”再见，下载！是啊，对于大多数享受过十几年免费下载之利的网民来说，眼看着免费下载时代即将成为历史，滋味同样一言难尽。但面对互联网文件分享正版化、版权化的大潮，只有迎潮而上、成功转型方是正道。大浪淘沙过后，或许将带来更多的生机。

尽管多数下载网站都能继续提供不涉及版权的文件资源，但对于电影、电视剧、音乐、单机游戏这些以往盛极一时的重要资源来说，从今往后，免费下载估计将成为明日黄花。但是，转型不是一日之功，如何解决正版化过程中的收费问题及费用转嫁问题同样值得关注。毕竟，对于尝尽免费下载甜头的国内互联网用户来说，要想让大家在朝夕间就全面接受付费模式显然是个挑战。收费偏高势必不会让网民买账，正版投入的成本将难以收回；收费太低则同样会让应用范围有限的正版软件面临巨大的压力。同时，如何确保影音文件被下载后再次遭到非法传播的麻烦同样也是技术难题。对此，电视媒介普遍采用的免费电视+广告模式似乎值得关注。下载平台如果能通过类似的途径获得广告收入，势必可以大幅降低转嫁给网民的成本。当然，这项举措的矛盾在于：大者恒大，强者恒强。只有足够强大、足够知名的下载平台才有更多机会获得更多的广告收入，养活自己，而对于新兴的平台与网站又该如何加入这场游戏，目前来看依旧是个难题。

在正版化下载的探索方面，值得关注的例子有Steam。作为一款由Valve开发，用于游戏的出版、网上对战、玩家互动、游戏内容组织和更新的电子游戏整合平台，现在已经成功发展为值得学习的商业化案例。只要用户有国际信用卡（VISA信用卡），就可以在Steam平台上点击“购买”，然后一路“下一步”在线获得自己想要拥有的游戏，并得以稳定地进行下载安装。同时，对正版游戏版权较为完善的保护更是Steam最重要的卖点，用户只有取得付费的游戏序列号后才能拥有下载以及安装使用的权力，购买后该游戏已经和相应的账号绑定，只有登录Steam账号之后才能进行游戏。无疑，这种收费模式值得当前其他的下载平台进行借鉴。

对于已经做得够大够强的下载平台来说，对于收费下载其实并不排斥。更有甚者，收费下载正在成为很多盈利模式有限的平台眼中的“摇钱树”。以迅雷为例，其“迅雷看看”仍保持免费收看方式为主，依靠广告收入来解决正版购买费用问题；而其“红宝石影院”则开始尝试收费下载正版高清热播大片的服务。从“红宝石影院”下载一部正版高清热播大片费用在1至2元，包月用户的平均下载费用将更低。假如4亿网民中有百分之一的用户长期接受这项收费服务，每年便可为其带来上亿元的收入。







下载永存，与下载永存的还有那数不清的经典（左图）
国内下载市场三强，正快步向前冲（中上图）
网络正版付费下载量将成为衡量一款作品成功的重要标准（右图）

五、后记

人生若只如初见，何事秋风悲画扇。调查显示，绝大多数的网民对收费下载都持反对态度，面对网民的这种呼声，大多数下载平台将仍坚守免费下载的模式，但对于新上映的或正在热播的影视剧来说，要想下载观看，肯定难逃收费的“魔爪”，毕竟这是当前保证正版作品版权更少遭受非法侵害的救命稻草。

下载本身并无罪过，真正的罪孽是对版权作品的无序分享与侵犯。随着规章化制度的进一步推行，广大网民最终势必会与享用“免费午餐”的陋习再见。无论如何，今日的资源下载习惯终将成为过眼云烟，健康合理的下载规则才会是明天的主题，这才是不容置疑的事实。P



■浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

重复强调一下，“网罗天下”并不是什么指定人物负责撰写内容的专栏。

这也就是今年我会选择Fall Ark同学来成为新供稿者的根本原因。

从内容上来说，和已经写出了模式化风格的坏香橙相比，Fall Ark的文章明显要自由灵动许多。从多样化的角度来看，这种新发展的势态无疑是值得肯定的。

如果你也有想要与众人分享的网络趣闻，同样欢迎来试试投稿，我会随时恭候大家的来信。

——Enigma

Fall Ark的方舟新闻中心

1.用乐高修补城市

相信大多数朋友在小时候都曾经玩过搭积木的游戏，欧美国家的孩子们也是如此，对于他们来说，乐高公司的产品就是积木中的王者。近几年来，以乐高为形象的游戏也出现过不少，例如那听名字就觉得很玄妙的《乐高蝙蝠侠》以及《乐高星球大战》等等。但是，周边产品与工程构件毕竟是两个概念，把乐高积木当成是现实世界的建筑物部件来进行工程，那可称得上是奇闻一则。







来自德国的艺术家Jan Vormann，背着几个装满乐高的大口袋浪迹天涯，踏遍了阿姆斯特丹、圣彼得堡以及特拉维夫等众多城市。每当他看到路边或墙上看到了破损，就拿起积木来进行修补，将这些不完美的角落赋予了一份新的活力。

严格来说，这种行为应该也算是一种涂鸦，只不过把颜料换做了有实际体积的积木而已——并且能够对原有的空隙进行填补，应该也算是一种公益活动吧。假如有一天你在旅途时看到了这样五彩缤纷的砖块，可要记得要感谢Jan Vormann的创意和辛劳哦。

相关链接：
http://www.janvormann.com/dispatchwork.php

2.偷了笔记本，视频被上传

http:// redd.it/g8x8m
http://cl.ly/1R1q0L3f232w2z2v0T2S

乍看之下，这似乎只是一段平淡无奇的网友随着rap音乐起舞的视频，是什么让它在短短的3天内就拥有了10余万次的点击量呢？原来，这位翩翩起舞的男子并不是视频的上传者，而是偷走了视频上传者笔记本之后还对着摄像头余兴未尽即兴表演大作庆祝的小偷本人。

在笔记本的主人marktbao发现自己的电脑被盗后，无可奈何之下试着用黑客技术入侵自己原来的电脑——显然小偷在这方面的技术不高，居然继续使用原来的操作系统心安理得地开始了玩乐。于是marktbao轻而易举便获取了硬盘上的新资料，也就是这段视频。

故事和视频背后的故事很快被流传开来，也给真相被曝光的小偷带来了巨大的心理压力。就在视频上传后的第3天凌晨，他悄悄地溜回了marktbao就读的学校将笔记本交给了校园保安，并发消息再三道歉请求原谅，最好可以将视频删除。不过，marktbao的怒气尚未平息，而且即使



删除了视频，也会有一堆唯恐天下不乱的围观者来转存散布吧？

所以说，防人之心不可无，Geek一族发挥长处总会获得胜利。同时，marktbao也表示虽然被窃的时间不长，但他已经买到了一台新的机器，因此这台旧笔记本将被拿去卖钱，一切所得会捐给水深火热的日本，算得上是个可喜可贺的结局。

3.你是×××？我也是×××，我们都是×××

http://i.imgur.com/bsAWO/

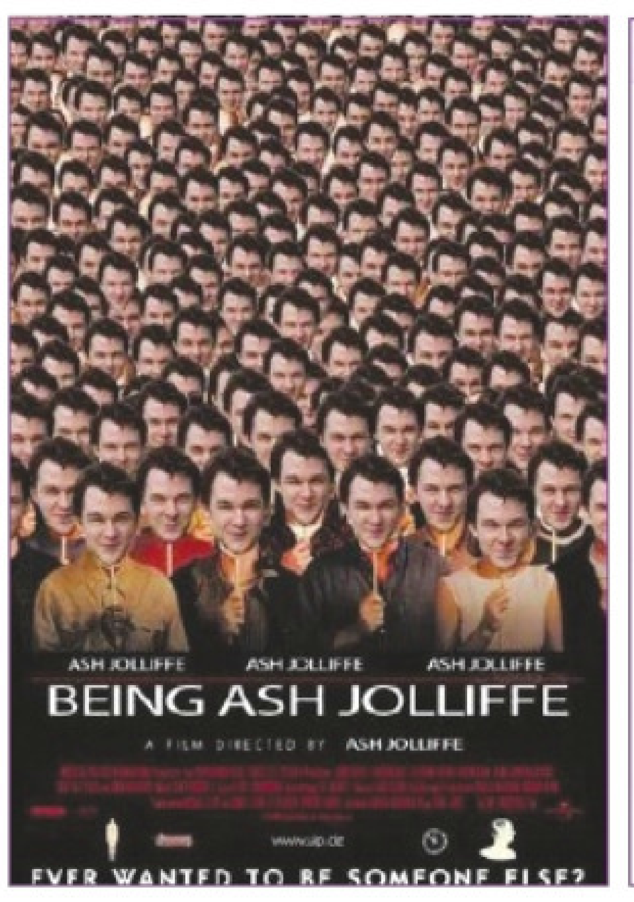
经常混迹论坛的朋友们可能会见过这种现象：BBS上的著名ID被人故意模仿，然后模仿者或是搞笑或是骚扰地开始到处活动。但是，在人人网或是开心网这类实名制的SNS网站上，这种情况恐怕就会比较少见了。但是，凡事总会有例外，这次模仿的不止一个两个，而是整整4个账号。



小伙子Ash Jolliffe大概从来没有想到过，自己曾在网上发了张照片吹嘘说长得有点像美国演员保罗·路德，结果引发了如此一场闹剧——首先Facebook上的一个模仿账号把保罗·路德的脸用Photoshop加工到了自己的照片上，然后加了一堆他的好友——此时他觉得还算有趣，于是就没有去吵架或者发火，只是和几个朋友解释说明这个ID不是他自己在用，于是一切也就安静了。没想到，或许是因为觉得规模不够显得无趣，或许是觉得挑战不够，又或许纯粹是互相之间毫无联系产生的巧合，Ash家族突然间又多出了3个成员，结果现在在Facebook搜索他的名字，就会出现如下的情景……



这个黑暗Ash是漫画的噱头，看过《歪小子斯科特对抗全世界》电影或者其原作的一定会有印象。**（右下图）**





而且来自好事者的改图大潮也没有停歇。例如，有了模仿电影海报的《成为Ash Jolliffe》**（左上图）**：

这还不算完，明星脸Ash干脆建立了一个同名小组，成员之中还包括了当事者……

这下他的朋友们可就有点看不懂了：对话时突然冒出个同名的账号在那边说着奇奇怪怪的话啦、新发的状态里看见Ash自己喜欢自己的照片啦、被黑化版本的Ash搭讪啦之类的，等去询问时又会看见不同的Ash在那边争执不休一个说你不是我一个说我就是你我们都是你，这一定非常……让人困扰吧？

最令人无语的是，明星脸Ash是如此地受人欢迎，以至于如同之前的搜索图所显示的那样，在Facebook上检索人名时，他的排序还在真货的前面。再这样下去，恐怕连他自己都会开始怀疑自己的存在了吧……

后话：Ash将此事件截图保存并发到论坛后，帖子里很快出现了一堆自称自己才是楼主的ID，并且就此展开了又一轮的增员……看来，“成为Ash Jolliffe”的小组规模还将不断地发展壮大呢。

4.联合国的地雷传单

http://i.imgur.com/bBlt6/

由于存在难以侦测、易产生误伤等缺陷，国际社会一直都在致力于进行反地雷的公益宣传，联合国儿童基金会（UNICEF）也是参与这项行动的组织之一。不过，如今要是没有点能够吸引人眼球的元素，再善良的意愿也难以传达出去，于是他们就想出了一个相当让人无语的设计——把传单的正面做成和地面一样的纹理并涂上不干胶，然后在路人经过时传单就会自动粘在鞋子上，等到被人发现要取下来时，翻过来进入眼中的赫然就是一颗纸质的“地雷”。





在这枚地雷的图像上写着一圈字：“假如这是在某些国家，您的脚恐怕就已经废了！”而下面则是UNICEF的图标和网址。显然，粘在鞋子上的传单和地雷的图案激起了人们的好奇心，愿意再去看一下网址上的内容才算完。而且，这种神不知鬼不觉产生效果的特点又很好地向人们展示了地雷之所以可怕的重要原因，可以说是概念设计与实际功效完美地结合在了一起。难怪在试行之后，UNICEF相关网站的访问量差不多上升了一倍，为此收获的捐款数额也有所增加。因此，UNICEF决定今后所有与地雷相关的宣传活动都使用这种模式……话又说回来，这个设计还有一个好处，那就是路人们在看完传单之后，随手一扔就可以再次发挥作用粘到其他人的脚上，和传统的传单相比，重复利用的效率可要高出许多呀。

坏香橙的趣闻自留地

1.看呐，一处袖珍圣地

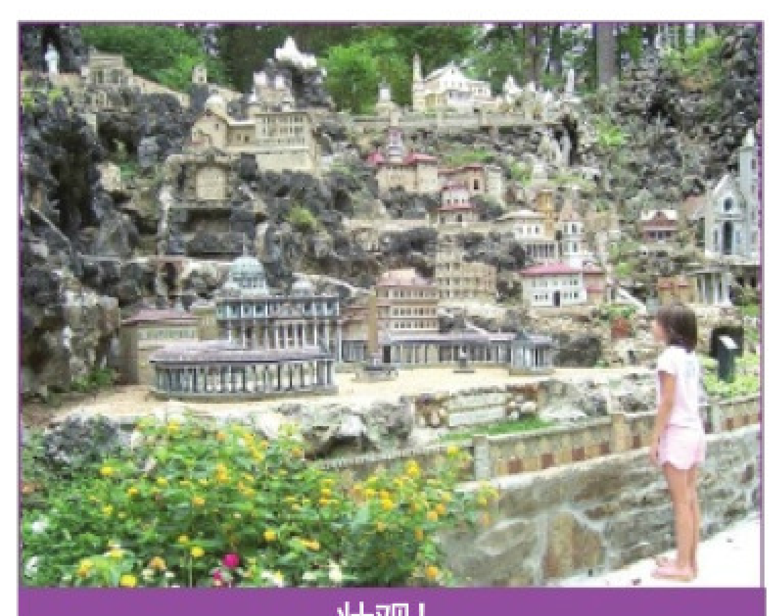
拥有订阅杂志习惯的读者可能还记得，在去年的“网罗天下”栏目中，我们曾经认识过一位耗费了数十年光阴用火柴制作军舰模型的英国老先生。虽然这种看似无谓消耗大好年华的行为势必不会被所有人认可，但正所谓量变引发质变，有时候，某些乍看之下似乎缺乏实际意义的工匠活动只要能够坚持下去，让创造的成果达到引人注目的规模，那么最终被世人承认获得赞许并不是意料之外的结果——感性意义上的“艺术性”有时候就是这样诞生的，不是么？

今天要来介绍的“万福玛丽亚石窟（Ave Maria Grotto）”就是这种行为艺术的又一例证。从外观来看，这所占地约4英亩的微缩景观园地除了展出作品皆与《圣经》典故以及宗教建筑有所关联外似乎并无特别之处，但能够入选为“网罗天下”的介绍条目自然会拥有不凡的特点——没错，你又猜对了，这些犹如小人国设施的微缩景观作品全部出自一人之手——来自美国亚拉巴马州本笃会修道院的约瑟夫·策特尔教士。

据悉，这位德裔天主教隐修会教士最初用废弃物制作微型景观的理由仅仅是兴趣使然而已，然而当时的修道院负责人多米尼克神甫看到自己信徒的手工艺作品之后，非但没有指责这种似乎与祷告布道关系不大的业余爱好，反而鼓励约瑟夫继续创作（赞美，多么开明的态度）并对外贩售（嗯？）来为修道院筹募资金。虽然“教会出售纪念品”的行为在一般人眼中看来似乎有不务正业的嫌疑，不过话又说回来，相比于在中世纪出售纯属忽悠的免罪符大发其财的渎神之举，这种贩卖小纪念品获取报酬的交易靠谱程度似乎要高明一个量级，对不对？

总而言之呢，受到肯定的约瑟夫一发不可收拾，创作的杰作数量越来越丰富，慕名而来参观的人群也是越来越多，为了不让游人的访问打搅修道院的生活，1932年，约瑟夫兴建了一座集中展示自己创作物的石窟，这，就是“万福玛丽亚石窟”的由来。和大多数同类景观有所不同的是，由于所有的创作任务皆由自己一人包揽，忙碌的约瑟夫没有时间去对自己的作品原型进行实地考察，因此他只能用照片或者明信片来作为参考资料，至于无法亲眼目睹的细节角落则只能通过想象力来进行设计。尽管算不上尽善尽美，但充足的数量很大程度上弥补了景观作品在还原精确度上的不足。无论如何，为了这座袖珍乐园而操劳了一生的约瑟夫直到80岁高龄依旧没有停止手中的创作，在完成了最后一件作品路德圣母殿（Basilica in Lourdes）之后仅仅过了3年，年事已高的老修士便蒙主感召撒手离世。据说中世纪教会的抄写员含辛茹苦地创作手抄本典籍目的就是能在过世后升上天堂，从实际劳作的强度与知名度来看，虔诚的修士约瑟夫来到天堂前的珍珠门时，肯定会得到圣彼得与全班天使的接见吧。

新闻链接：
http://daman.cool3c.com/node/40754


壮观！


这个被圆弧形建筑所包围的广场应该是梵蒂冈


艺术理论科班出身的朋友应该会发现不少眼熟的建筑


此处景观命名的由来，圣母玛利亚与圣婴塑像。构图很眼熟对不对？没错，拉斐尔的《西斯廷圣母》与达·芬奇的《岩间圣母》采用的都是这种三角形画面格局

2.核战危机模拟器

http://www.carloslabs.com/node/20

就在前一阵，全球民众围绕“日本大地震，核电站泄漏放射性物质”这场灾难所上演的恐慌闹剧可谓接连不断。不要以为抢购碘盐是国人的专利，要知道，身处地球另一边的美国民众实际表现也没理智到哪去——在那个星条旗飘扬的国度中脱销的可是碘片，从程度上来看还要更胜一筹呢。

在不遗余力地表演黑色喜剧的同时，另一方面，五花八门的谣言同样也在一波未平一波又起地流传个不停，例如这个：

“日本大地震的真相并非天灾，而是核武器试验所致！”

噢，但凡关注过2011年3月网络新闻的朋友肯定对这种言论不陌生。

Ground Zero II

Have you ever wondered what would happen if a nuclear bomb goes off in your city? With Google's Maps framework and a bit of Javascript, you can see the outcome. **And it doesn't look good.**

Thermal | Pressure | Fallout | Autozoom | Lock map

Sydney 搜索

Weapon Selector

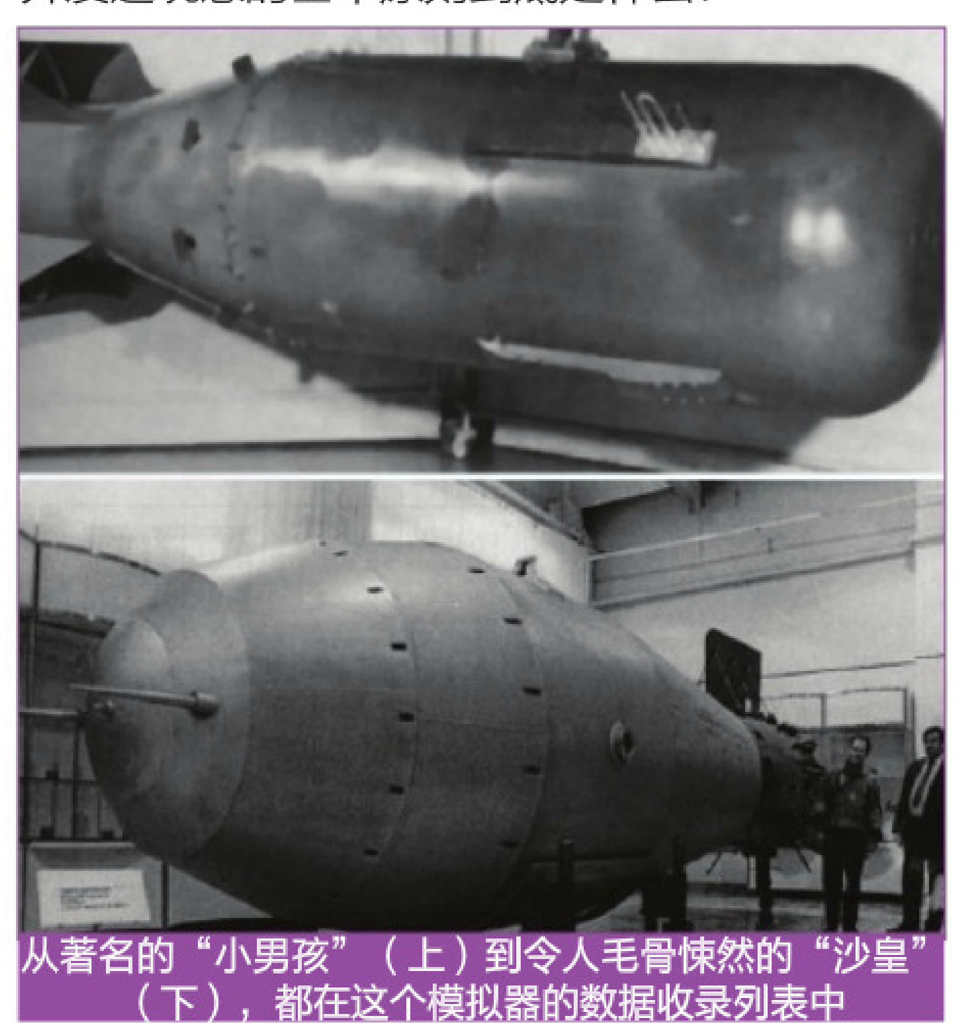
Mk 28 (USA, 1958) 1.4 Mt
A cowboy was seen riding this bomb at the end of the *Dr. Strangelove* movie by Stanley Kubrick.

Nuke It! | Reset

“娱乐至死”理论盛行的时代产物

事实证明，尽管如今的全球大众对于花样繁多的世界末日形式早已是耳熟能详，然而一旦明白自己面对的是真实发生的危机事件而不是哗众取宠故弄玄虚的好莱坞式灾难片情节，那么无谓的恐慌依旧会是民众们的直接反应。对于一般民众来说，以娱乐而非警世为目标的灾难电影真正的价值恐怕只有“提供安全无害扣人心弦的奇妙体验”而已，除此之外再无任何教育意义。

什么？你认为上面这套说辞纯属偏激武断的一家之言？OK，那么我建议抱有这种想法的朋友来看看由carloslabs制作的“Ground Zero II”核战争危机模拟器。众所周知，当今世界能够在全球尺度上维持和平势态的真正原因并非是人伦道德观念已经进化到了新的层次，而是“核威慑”理论的直接作用。照理来说，这种当代的达摩克利斯之剑现象值得人们用敬畏的心态严肃地思考探讨，然而对于已经适应了“娱乐至上主义”的现代人来说，一本正经才不会是正确的应对态度。没错，通过这个模拟器可以在Google地图上一目了然地展现出“如果核战争爆发会产生到何种规模影响”的直接结果，但只要看过模拟器所提供的核武器当量标准示例，你立刻就会明白设计开发这玩意的基本原则到底是什么：



从著名的“小男孩”（上）到令人毛骨悚然的“沙皇”（下），都在这个模拟器的数据收录列表中

首先，6000吨TNT当量，2009年朝鲜那场未被确认的核试验的威力标准——嗯，看上去像是那么回事。

接下来是15000吨TNT当量，1945年投在日本广岛的“小男孩”拥有的威力数字——大名鼎鼎的实例之一，不被引用才叫不合情理。

然后是21000吨TNT当量，1945年投在日本长崎的“胖子”拥有的破坏力标准——鼎鼎大名的例子之二，自然一定要被引用啦。

省略几件知名度不算如雷贯耳的例子，让我们把威力滑块继续向右移动……有了，这个例子精彩：

1 400 000吨TNT当量，由戴着牛仔帽的昆少校骑在上面投向攻击目标，顺利地毁灭了世界——没错，这个例子的出处是著名鬼才导演斯坦利·库布里克所拍摄的黑色幽默灾难大片《奇爱博士》。很好，我知道这部片子是部好电影不假，但为何这种诙谐戏谑的例子会出现在基调理应严肃正统的演示模拟器中？答案很简单，该死的“娱乐至死”原则再次在一个错误的场合发挥了它应有的作用。

说实话，尽管“网罗天下”这个栏目的基本风格一向与严肃正经没什么直接关联，但唯独在这一次，我不想像以往一样用“本测试结果仅供娱乐”的论调结束这项条目的介绍。我们究竟应该从形形色色的“虚构的末日”中得到什么样的启示？这些启示对于我们的实际意义又是什么？或许，这才是真正值得我们重视的问题。P





这部黑色幽默经典作品的标志物被安插在这种理应严肃对待的主题中，本身就是莫大的讽刺





与传统的本地化应用相比，当前阶段的在线应用技术依旧处于发展的初期阶段。虽然无论从实际效果还是使用习惯上来说，大多数用户都宁愿使用安装在硬盘上的软件执行工作处理文件，但这种“依托网络环境解决应用问题”的理念并不是全无价值的空中楼阁，随着网路技术的进一步发展，在可以预见的未来时代中，真正意义上的网络化生存变成现实的可能性非常高。

如果从现在开始，从最基本的简单应用开始一点点地适应这种趋势，那么等到真正的在线应用时代到来时，从善如流想必会是我们的合理态度。

■北京 坏香橙

1.基于内容的国产图像搜索引擎——百度识图

http://stu.baidu.com/

严格来说，“基于内容的图像搜索技术”算不上什么新鲜概念，著名的TinEye（http://www.tineye.com/）就是个使用效果相当不错的实例。和一般的搜索引擎不同，要想通过TinEye来搜索图片，用户需要提供的并不是关键字，而是作为范例的图片样本。从理论上来说，TinEye可以通过分析用户所上传的图片文件来分析关键信息，然后据此来在网上进一步检索出内容相同或相似的网页链接，达到“按图索骥”的直接目的。当然，在目前来说这项技术依旧存在着许多局限，大多数基于内容的图像搜索引擎实际的效果至多只能算得上概念示范罢了。不过，既然国外同行已经开始了下一代搜索技术的探讨研究，那么国内厂商自然也是不甘落后，百度识图即是这方面的例子之一。



经过实际测试，这款依旧处于测试阶段的搜索引擎最大的优点就是响应速度相当快——相比于TinEye在国内网络环境中迟钝笨拙的反应频率，百度识图的运行效果完全可以用行云流水来形容。不过，与TinEye相比，现阶段的百度识图另一个重要特点就是检索出的网页皆为中文页面，虽然产生死链无法开启的概率会低上不少，但相应的负面效果就是搜索的结果数量也会有所下降。不过，如果你的目的仅仅是“搜索一下QQ群里看到的某张照片到底是什么出处”的话，这个引擎倒也能在相当可观的程度上满足你的要求。

2.极为实用的在线长度计量尺——iruler

http://iruler.net/

众所周知，网络生活最大的特点（或者说缺陷）就是与现实活动存在隔阂。虽然通过互联网我们可以获取海量的信息资料，然而一旦落实到与现实存在的事物进行比对的环节，手足无措几乎会是大多数用户必然的反应。举个例子，我们都知道自己手上的这本《大众软件》拥有小16开的版面以及144页的容量，但倘若把问题换成“这本杂志的实际版面尺寸与厚度到底是多少”的话，你的反应又是什么？去网上搜索答案？无疑是南辕北辙。翻箱倒柜找直尺来测量？完全是多此一举。今天，我就来给大家推荐一家极为实用的在线长度测量网站——iruler。



这个站点的使用方式极为简单：输入网址打开页面，你会在网页中央看到一支公制/英制双标准的直尺图样，然后，你便可以把需要测量的物件贴在显示器上读出尺寸数字，就是这么简单。如果你发现这支虚拟的直尺单位长度似乎有些离谱，还可以通过下方的“select your monitor dimension（选择你的显示器尺寸）”选项来校正。当然，如果你的显示器和我一样是没退休的球面CRT，那……我们还是继续去找卷尺吧。

3.大家讲谈——在线汉语方言发音字典

http://cn.voicedic.com/

随着某个来自日本的虚拟发音偶像在互联网上的一路走红（倘若猜不到是谁的话，请参考2011年2月上《大众软件》的“网络时代”栏目），各种模拟人声进行朗诵的软件也成为了热门之物。不过，至少在当前的国内环境中，大多数“能够把文本转换为语音”的软件所提供的都是字正腔圆的普通话，趣味横生的方言发音完全无从体验。幸运的是，这次在线应用的步伐再次走到了本地化应用的前面，“在线汉语方言发音字典”在一定程度上弥补了这片空白。虽然目前这个站点只提供了6种方言语音并且只能进行单字的朗读示范，但既然网站的开发者已经在页面中承诺假以时日会有所改进，那么我们不妨也来对日后的发展保持期待。

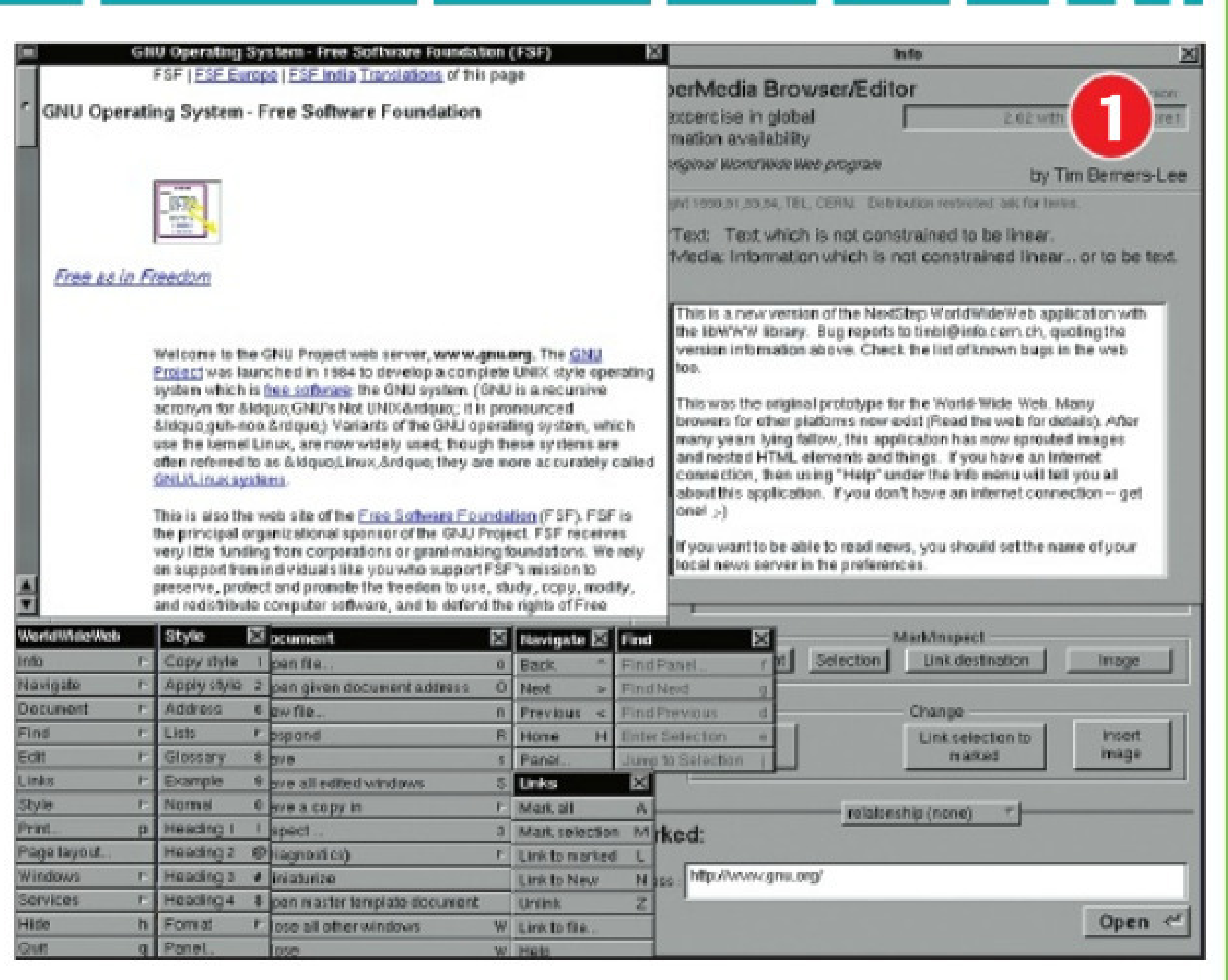




编者按： 2011年3月在互联网发展史上值得记录，仅仅一个月的时间内，有数个浏览器都发布了重大版本更新——Google于3月9日发布了Chrome 10，微软于3月15日发布了Internet Explorer 9（以下简称IE9），Mozilla于3月23日发布了Firefox 4。如此罕见的现象意味着什么，各家又有什么独门绝技，性能上谁优谁劣？我们都将在这篇文章中找到答案。另外，谋智网络CEO宫力博士、傲游浏览器技术代表，以及彩云浏览器技术代表都会做客本栏目，从与他们的对话中我们共同品味互联网的今天和未来。

属于浏览器的时代——开启互联网艺术之门

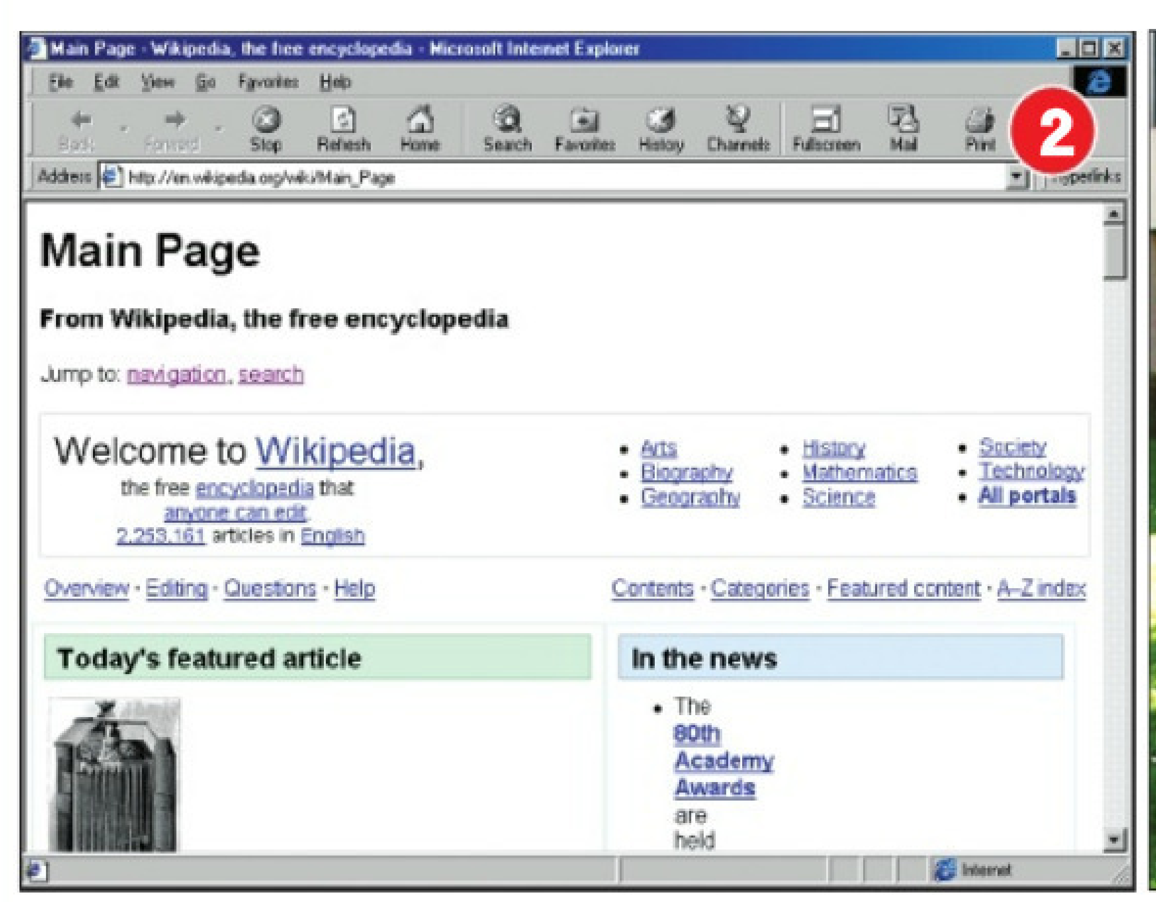
读者朋友们或许还没意识到，每当你打开网页看新闻、玩游戏时，绝对不是简单地自娱自乐，许多和你一样的人共同成就了那些依托互联网而生的行业。每次网民在互联网上消费、发言都会让它变得更强大，即使你只是看一段广告、点击一个链接、阅读一段评论……都在为相关行业的发展做着贡献——这就是网络，一个不停运转着的强大体系，其未来不可估量。浏览器在网络发展中的重要性，无异于操作系统之于PC，网络上所有的内容都从它开始，因为它的发展而变得更丰富，谁家的浏览器能“粘”住更多用户，谁就会获得更多的机遇、价值、成就。从第一款浏览器“WorldWideWeb”（图1）诞生至今已走过了近20年，期间有过许多令人难忘的故事，我们就从IE的崛起开始吧。


WorldWideWeb为了避免和万维网命名上的冲突，后改名为Nexus

1.第一次浏览器战争——成就了IE，葬送了Netscape

许多人可能已经忘记了网景公司的“Netscape Navigator”，这款浏览器曾经统治着PC，现在的人应该很难接受一款收费的浏览器，可这就是当时他们唯一的选择。也正因为这点给了微软可乘之机，他们通过在Windows 95的“Microsoft Plus!”更新包中加入了供用户免费使用的IE，并通过强大的资金力量控制市场，与网景展开了一场拉锯战。不像收入来源单一的网景，微软有Windows系统的利润，他们可以毫无顾忌地去与对手展开竞争。和真实的战争非常相像，微软拖垮了网景，最终导致后者于1998年被美国在线（America Online）以42亿美元收购，这场战争从1995年中一直持续到1998年末，IE的版本也从1.0发展到了5.0，许多我们熟知的技术在此期间出现，包括JavaScript、CSS及饱受批评的“ActiveX”等等。

战争的转折点出现在IE 4.0（图2）发布时，微软将它彻底捆绑于极受欢迎的Windows 98中。这时也正是PC大量普及之时，许多用户从来没接触过浏览器，他们第一次使用浏览器的经历就是双击桌面上蓝色的IE图标，微软就这样赢在了起跑线上，他们成功地让用户不去关心Netscape为何物。一件有趣的事是微软发布IE 4.0当晚，除了比尔·盖茨和1 000名高管举行的庆祝仪式外，有人还将一个巨大的“IE”立在了网景公司门前，据网景公司的发言人Chris Holten称，其支架上还贴了一张卡片，上面写着“来自IE小组……我们爱你（From IE team... We love you）”。气愤的网景员工将计就计，他们将这个“IE”推倒，并在它的上面插上了一只恐龙（网景公司吉祥物“Mozilla”，后来的开源项目也以它命名），侧面写上“Netscape Now”（现在就选择Netscape），并贴上了写着“Netscape 72, Microsoft 18”的白板，用来显示当时两家公司的浏览器市场占有率（图3）。后来微软的一位发言人评论说：“我们正在赢得这场战争的胜利，当初没人想到微软会成为世界上最大的软件公司，但IE从推出开始就注定会成功，这谁都能预料得到”。



经典的IE 4.0



Mozilla吉祥物赢了，但Netscape最终输了

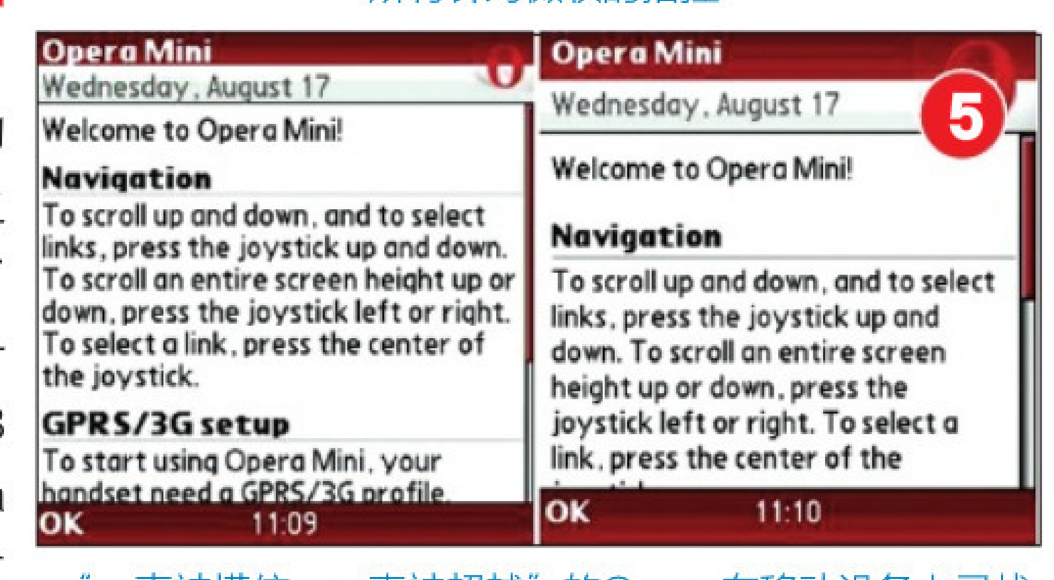
2.第二次浏览器战争——“复仇者”Mozilla Firefox

IE与Netscape的战争让互联网满目疮痍，两家为了吸引眼球加入了各自的“新技术”“新特性”，而且都没完全地遵循W3C定制的标准，这使普通程序员在编写网页时不得不大费周章，应对各类“兼容性”问题。而且IE取得胜利后，微软仿佛成了“独孤求败”，这一境况在IE6时代达到了巅峰，最高拿到超过90%的浏览器占有率。但沉浸在成功之中的IE似乎变成了一位暴君，他们开始挑战W3C定制的技术规范，许多采用了微软技术的网页只有IE才能正常显示，程序员对此毫无办法。微软当时的意图非常明显，即他们要定制自己的标准，将W3C边缘化，目的是有一天假如人们不使用Windows系统，就根本无法正常查看网页，这样他们就不得不老老实实地一辈子购买Windows了。疯狂的微软受到了美国本土、欧盟的一轮又一轮反垄断处罚，在疲于和司法部门打交道的过程中（图4），也为“第二次浏览器战争”埋下了伏笔。



1998年，比尔·盖茨因微软反垄断案出庭，当时他否认了所有针对微软的指控

微软以为他们彻底“干掉了”网景，但他们的吉祥物“Mozilla”却以另一种形式延续了下去。赶在被美国在线收购之前，网景于1998年初公开了该公司拥有的部分源代码，成立了“Mozilla”项目，该项目不开发最终用户使用的浏览器，只是做一些技术上的开发及测试，大多数员工也都来自于网景公司。2003年为了摆脱经济上的压力，该项目转型成了非盈利性组织“Mozilla Foundation”并得到了美国在线的支持。2005年8月，该组织成立了自有的盈利性公司“Mozilla Corporation”，用来发布Firefox等产品以从中获得利润，位于中国的“Mozilla Online Ltd”（谋智网络技术有限公司）就是它的子公司。可见网景的“灵魂”转变了一个相当完善的体系，它包括集合了开源社区力量的非盈利性组织“Mozilla Foundation”，以及用于商业运作的盈利性公司“Mozilla Corporation”——拥有人气、市场的“Firefox”发起了对IE的复仇战。



“一直被模仿，一直被超越”的Opera在移动设备上寻找到了生存的土壤

与此同时，Opera、Opera Mini（图5）、Safari等浏览器纷纷在市场上崭露头角，它们在2005年～2008年之间共同抢夺着IE的市场。根据TheCounter提供的数据，2005年时IE仍占有近90%的市场份额，而到了2008年第四季度

IE占有量下降至74%，反之主要竞争者Firefox升至约占18.6%。其他剩余份额被Safari和Opera瓜分。2008年还是很重要的一年，因为在搜索引擎上取得成功的Google认识到浏览器未来的重要性，在12月11日推出了基于WebKit内核的Chrome浏览器，也加入到了这场搏杀之中。反观IE却没有取得大的进步，微软在2005年～2008年之间只推出了评价不佳的IE7，无奈地看着自己一点点失去优势，在笔者眼中“第二次浏览器战争”以IE形成颓势而结束。



巅峰对决，浏览器理论性能测试



到了现在的2011年，根据W3Counter提供的最新数据，IE的份额已下跌至了40.2%，Firefox、Chrome、Safari、Opera则分别升至30.5%、15.2%、6%、2%。IE之所以领先还要感谢不少国内初级用户，Windows捆绑IE的优势依然存在。我们为什么说现在是“第三次浏览器战争”呢？因为微软、Mozilla、Google都在今年的3月不约而同的发布了重量级的新版本，它们的许多特性不同于以往，其中最引人注目的是它们都宣称能更好地支持GPU的“硬件加速”且提升了JavaScript性能，用户能更流畅的观看视频，与网页的交互功能也是前所未有的丰富。下面我们就来进行实际测试，来看看它们是否能从此形成“三足鼎立”的态势。

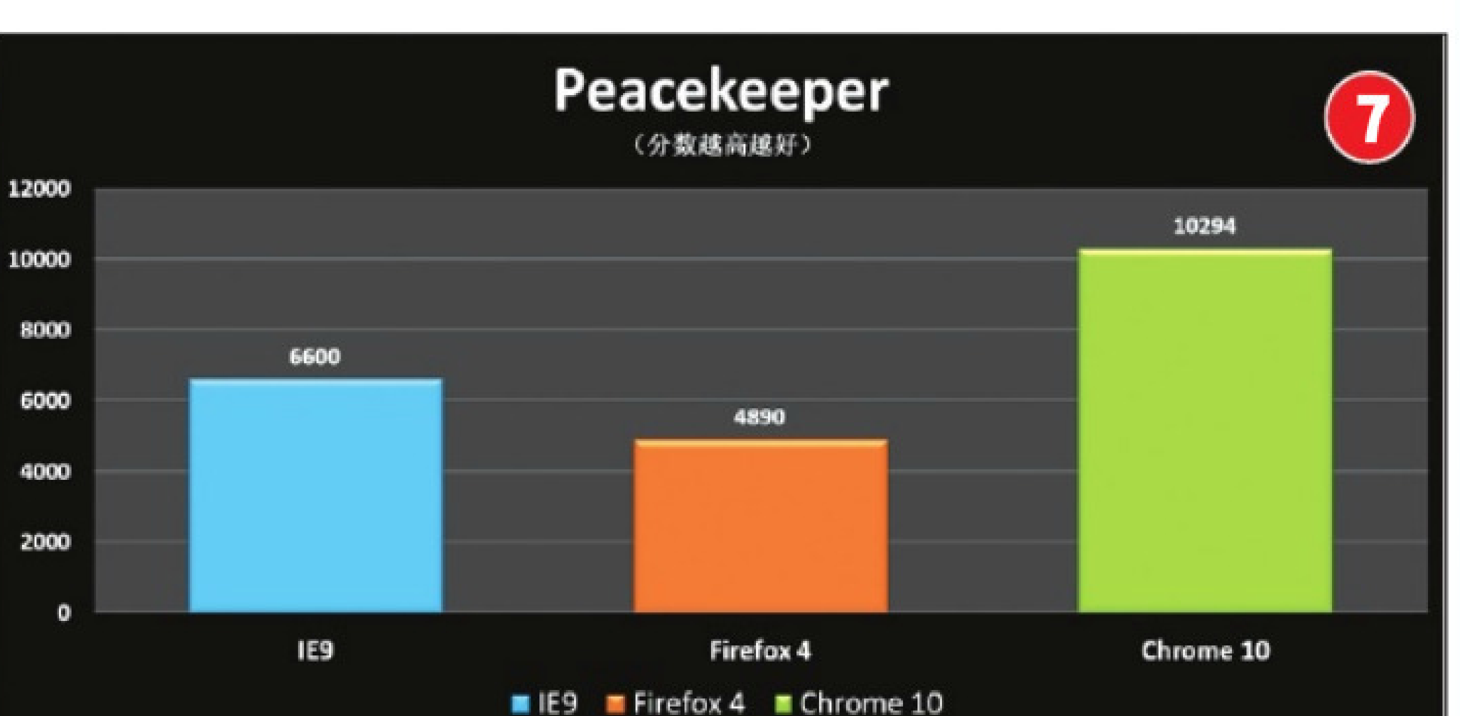
测试机参数	
处理器	英特尔酷睿i7 2630QM
内存	4GB
GPU	NVIDIA Geforce GT 540M
硬盘	500GB 500r/m
操作系统	Windows 7 32位旗舰版

1.JavaScript常用功能测试：Peacekeeper

Peacekeeper是Futuremark公司最新发布的在线测试软件（图6），它通过分析YouTube、Facebook、Gmail、Meebo等网站中常用的JavaScript功能来定制测试标准。尽管发布时间较早，结果也不能完全反映新浏览器的性能，但它可作为浏览器性能的参考（图7）。测试网址为：http://service.futuremark.com/peacekeeper/。结果Chrome 10获得了最高分数，这其实并不意外，因为Chrome一直可以获得该项目的高分，我们猜测或许是Chrome对这些常用的JavaScript脚本或特定网站的浏览性能进行了优化。另外Peacekeeper的部分测试结果不计入总分，包括HTML5中的视频，子项目得分可见下表。



Peacekeeper于2009年发布，它的测试结果可反映新浏览器浏览较早设计的页面的性能

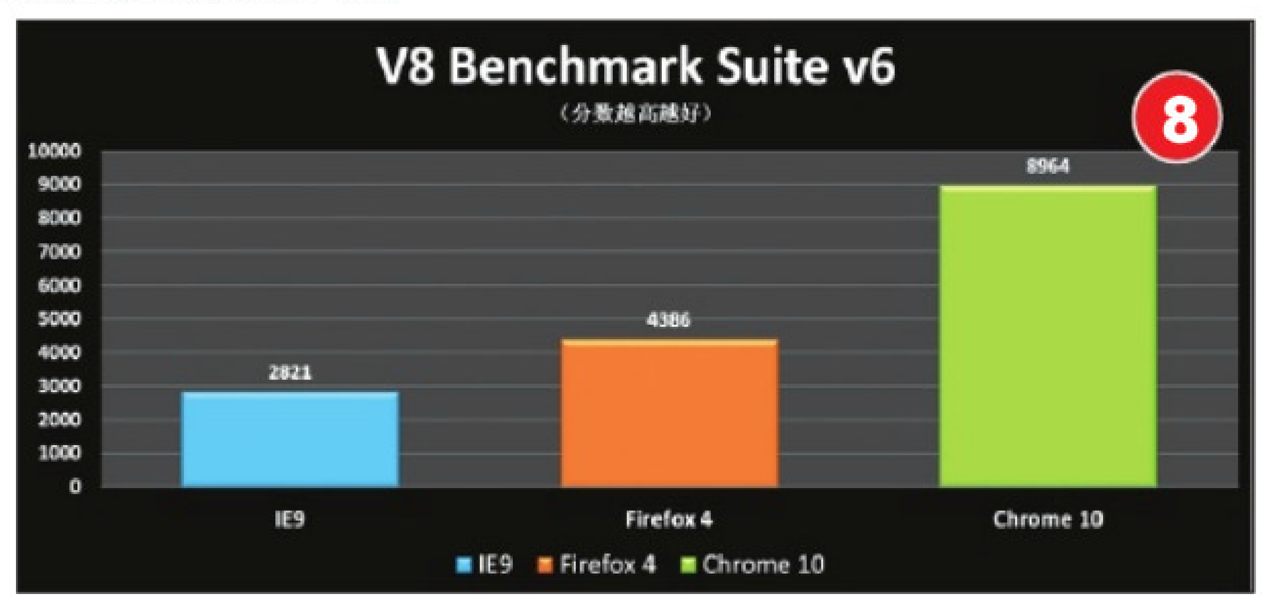


Peacekeeper测试成绩

Peacekeeper子项目分数						
	渲染（Rendering）	社交网络（Social networking）	Canvas（复杂图形，不计入总分）	JavaScript数组（Data）	jQuery（DOM）	字符处理（Text parsing）
IE9	6213	2972	13077	15054	2864	15732
Firefox 4	2708	3562	9472	7946	4737	7695
Chrome 10	5957	4821	18304	33219	6834	17738

2.JavaScript基准测试：V8 Benchmark Suite v6

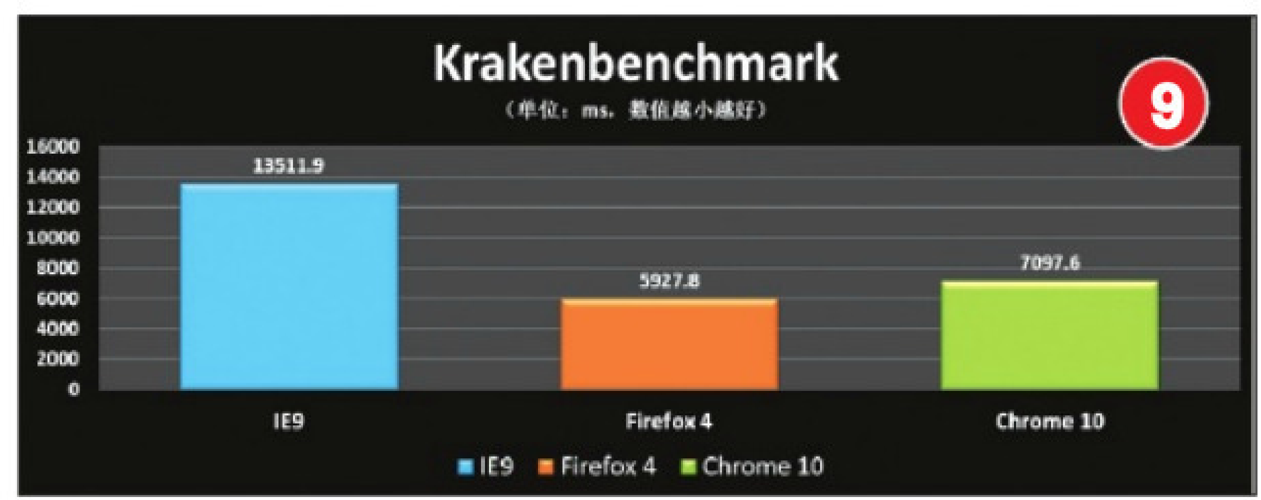
V8基准套件是Google开发的JavaScript测试工具（网址：http://v8.googlecode.com/svn/data/benchmarks/v6/run.html），测试浏览器的加解密、渲染等速度，包括Richards、DeltaBlue、Crypto、RayTrace、EarleyBoyer、RegExp、Splay共7项，平均得分越高表明速度越快（图8）。Chrome 10顺理成章地获得了最高分，IE9最低。



V8 Benchmark Suite v6测试成绩

3.JavaScript测试：Krakenbenchmark

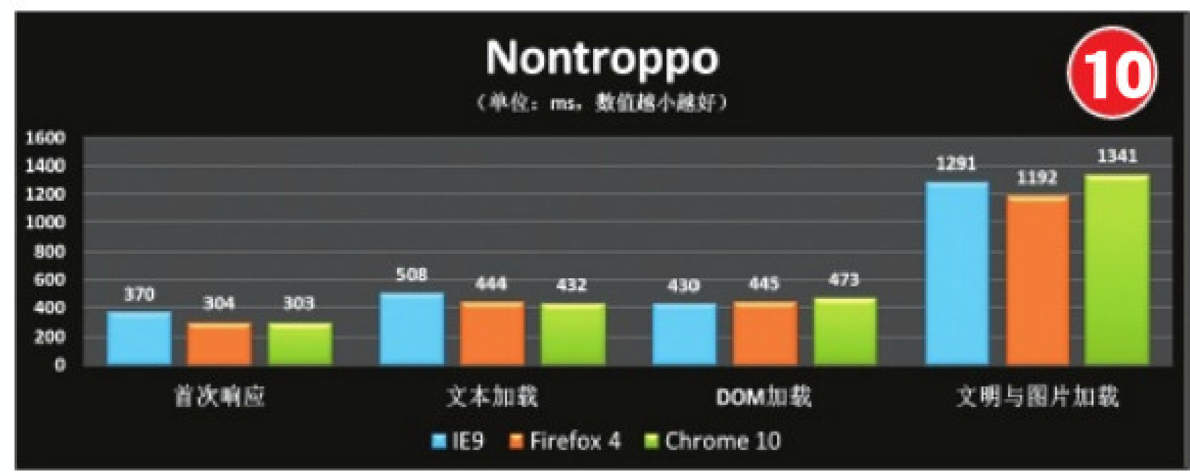
一款Mozilla开发的JavaScript测试工具（网址：http://krakenbenchmark.mozilla.org），它在“SunSpider JavaScript”测试的基础上做出了改进，Mozilla称这款工具的测试更贴近于现实应用，它的成绩好坏即是平日人们使用网页应用时所说的“快”和“慢”。测试显示Firefox 4成绩最佳，Chrome 10紧随其后，IE9大幅落后（**图9**）。



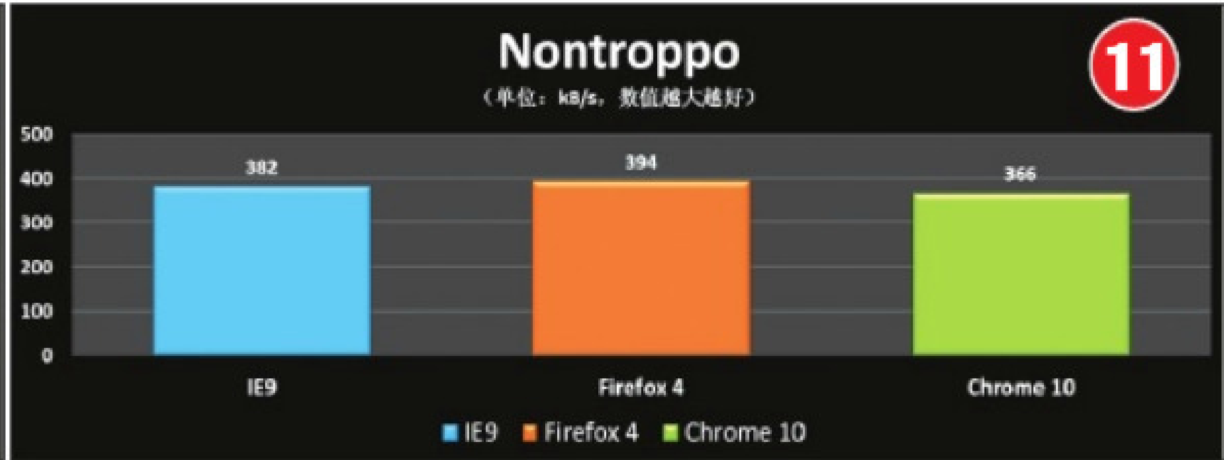
Krakenbenchmark测试结果

4.浏览器性能测试：Nontroppo

我们使用Nontroppo提供的测试页来测试浏览器的CSS、JavaScript、相应时间等项目（网址：http://nontroppo.org/timer/）。由于该项目受网络条件影响，所以测试结果会有一定误差，我们共测试5次，每次测试前均清空浏览器缓存，然后选取最好的成绩（**图10、图11**）。3款浏览器此项的测试结果差距不大，处于同一水平。



Nontroppo测试结果



Nontroppo下载速度测试

5.兼容性测试：CSS3.info

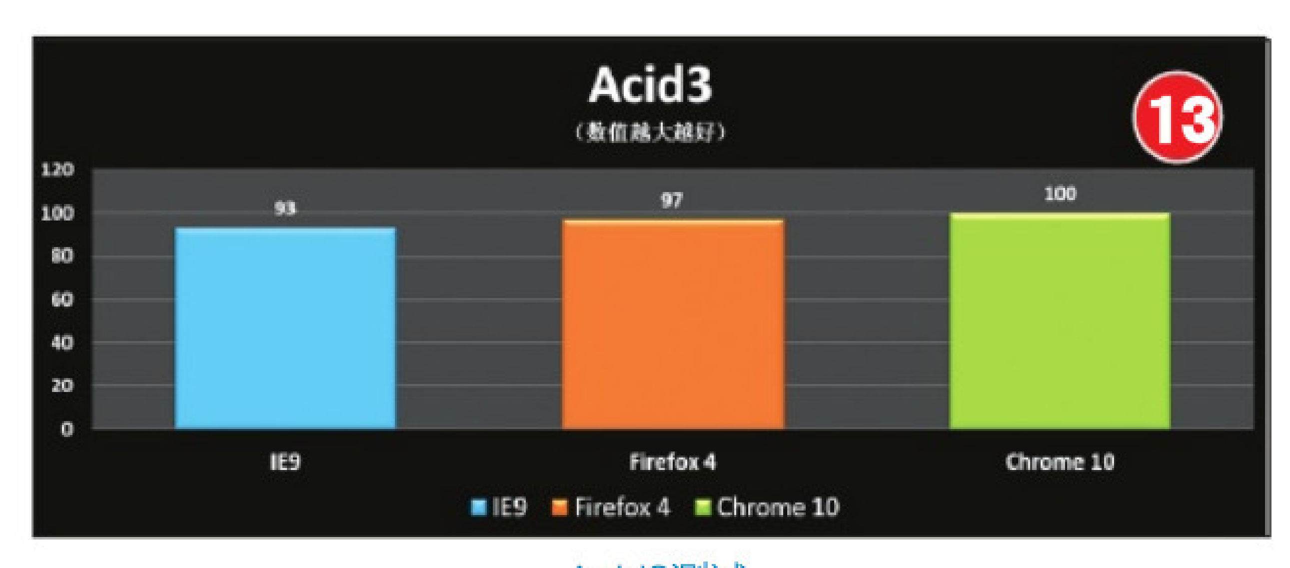
CSS是Cascading Style Sheets的缩写（层叠样式表），是控制网页样式并允许将样式信息与网页内容分离的一种标记性语言，可由浏览器直接执行。我们选择使用CSS3.info的测试页面（网址：http://www.css3.info/selectors-test/），结果IE9、Firefox 4均通过了共574项测试，Chrome 10通过了558项（**图12**）。



CSS3.info测试

6.兼容性测试：Acid3

Acid3于2008年3月3日正式发布（网址：http://acid3.acidtests.org/）。其测试焦点集中在ECMAScript、DOM Level 3、Media Queries和data: URL。浏览器开启此测试网页后，页面会不断加载功能、直接给予分数，满分为100分。之前版本IE的得分一直都不理想，这次测试中IE9大大缩短了和其他浏览器的差距，Chrome所用的WebKit依然是满分（**图13**）。



Acid3测试

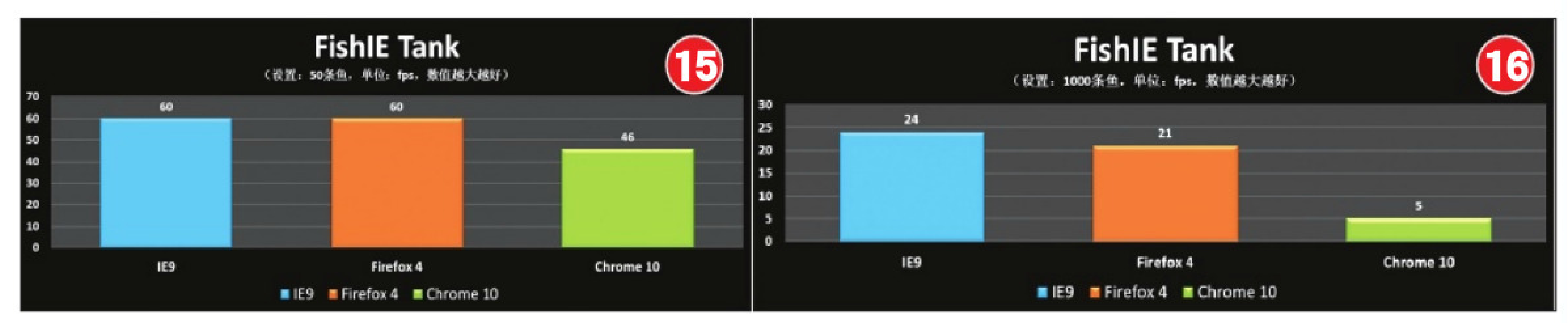
7.硬件加速测试：FishIE Tank

现代浏览器都支持“硬件加速”，通过GPU来进行图形和图像计算，而不是单纯的使用机器的CPU，大大加速了图形处理效率。FishIE Tank（**图14**）是微软用来展示IE9硬件加速的演示页面（http://ie.microsoft.com/testdrive/Performance/FishIETank/），用户可以设置“鱼”的数量，我们分别选择50



FishIE Tank演示效果

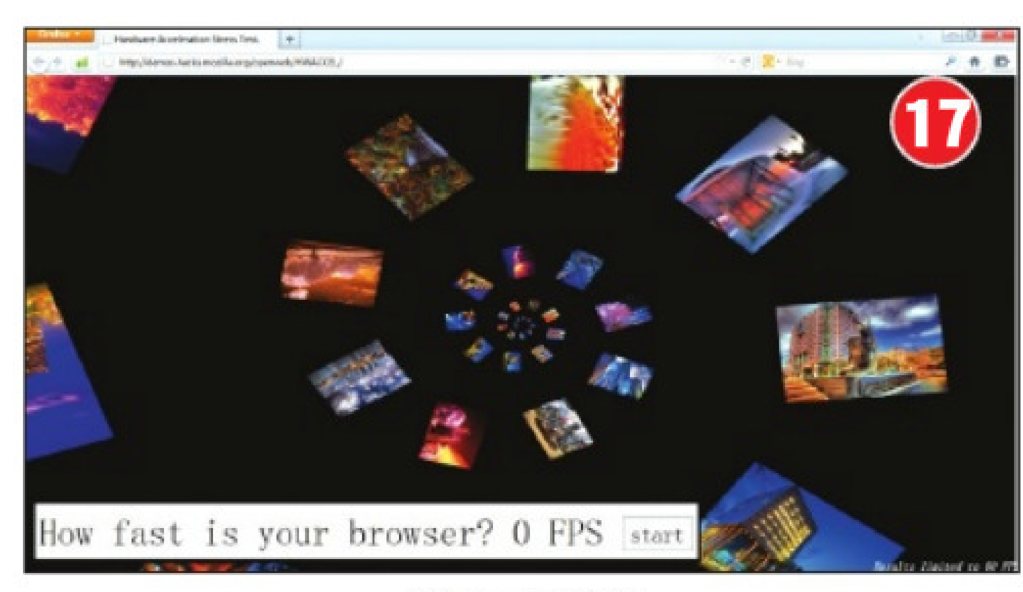
条和1000条（**图15、图16**）来测试3款浏览器在低负载和高负载下的性能。在这个微软为IE9而设的测试中，Chrome完全落后于IE9、Firefox，即便是低负载下性能也弱于其他两款产品。



FishIE Tank测试（50条鱼）　　FishIE Tank测试（1000条鱼）

8.硬件加速测试：HWACCEL

Mozilla也有自己的硬件加速测试工具（网址：http://demos.hacks.mozilla.org/openweb/HWACCEL/），它渲染旋转的页面（**图17**），用户最终得到测试帧数，如果高于60帧，则按60帧满计算。在Windows Vista/7平台上，它使用Direct2D来进行加速。IE9、Firefox都取得了“满分”的60fps，Chrome依然大幅落后（**图18**）。



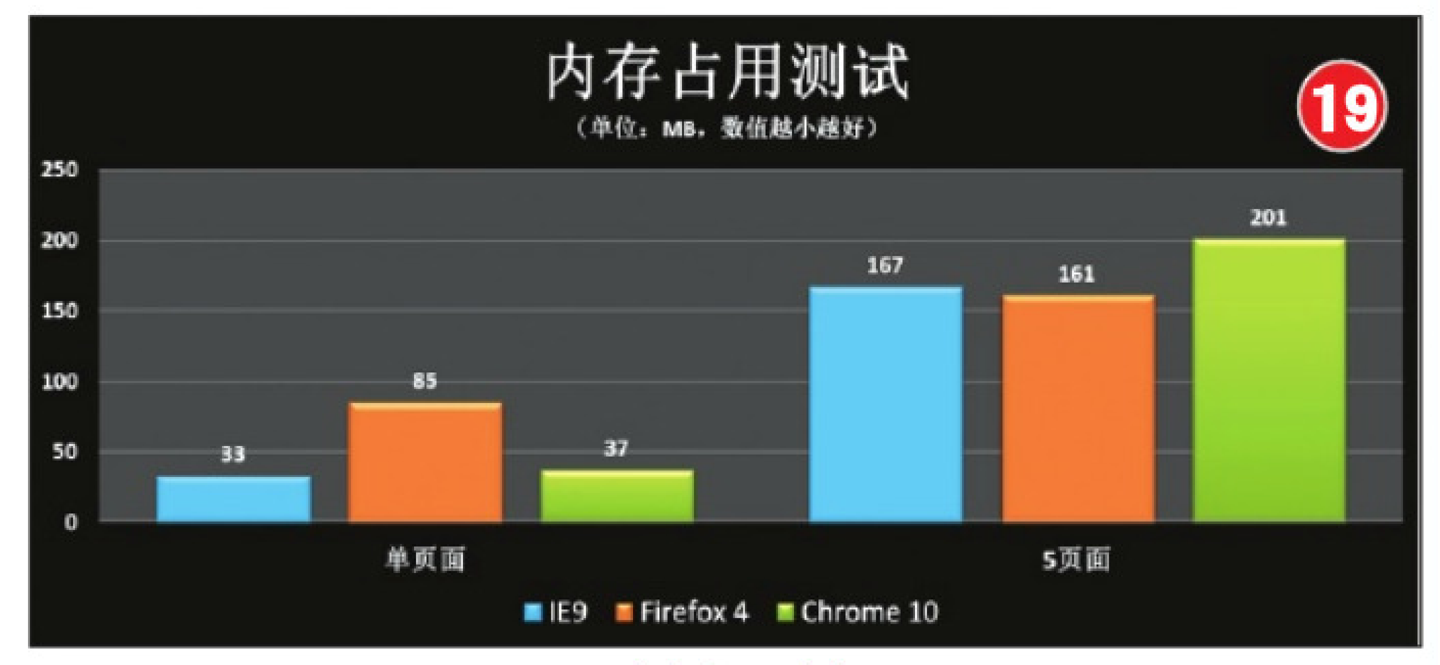
测试页面截图

Mozilla HWACCEL
（单位：fps，数值越大越好）
18
IE9 60 | Firefox 4 60 | Chrome 10 19

Mozilla HWACCEL测试结果

9.内存占用测试

我们测试的方法是分别在单页面、5页面下记录各浏览器的内存占用情况（**图19**）。Firefox 4在5页面条件下对内存的消耗最小，而且它是单进程运行。其他两款浏览器均为多进程，在单页面下占资源更小。



内存占用测试

10.测试总结：IE9进步明显，3款浏览器各有千秋

在以上几项测试中，我们可以发现IE9相对之前的IE版本取得了明显的进步，无论在对现有标准的支持上，还是在对新技术的应用上都可以与其他两款浏览器一争高下。3款浏览器在理论测试上各有胜负，IE9有实力挽回之前的劣势；Firefox继续保持着它各方面的优点，并加入了许多新功能；Chrome依然以轻巧、快速的形象展现在我们面前。这次测试由于篇幅所限，只进行了理论上的性能测试，而实际影响用户体验的应用、功能部分，我们将会在以后的文章中提供给大家。

浏览器的发展方向——来自专业人士的声音

我们采访到了谋智网络CEO宫力博士、傲游浏览器的技术人员，以及彩云浏览器的相关人员，在此与各位读者一同聊一聊他们关于目前浏览器的看法，相信大家都能从中找到想到的答案。



1.Mozilla：放弃IE才是未来第三方浏览器的真正出路

大众软件：宫力博士怎样看待目前的PC浏览器市场，例如几乎在同一时间段内推出的正式版IE9对Firefox 4有怎样的压力或影响？

宫力：IE9在继承了IE以往特性的同时，增加了对HTML5等新网页标准的支持。相比IE9，Firefox 4在启动速度、用户体验、以及扩展定制上有着很大优势。例如更快的JavaScript执行速度和更好的硬件加速体验，从很多测试报告都可以看出，包括微软自己的Beta鱼测试Demo，



Firefox 4重新设计了界面，并加入多项功能

Firefox 4的表现都领先于IE9。另外，为了给用户更好的使用体验，Firefox 4在最直观的用户界面上做出了很大的调整：例如全新的外观、重新整合后更方便的菜单栏、更优化的操作等等。至于Firefox 4最大的优势还是继承了以前强大的扩展能力，通过扩展用户可以自由定制自己的火狐浏览器。

大众软件：Firefox对“用户体验”有怎样的诠释？

宫力：Firefox一直把用户的体验放在非常重要的位置，火狐浏览器意在为用户提供更好的体验和选择。Firefox 4中，针对用户体验也做出了几方面的优化。首先是布局的改变，减少了繁琐的设置和菜单，增加了用户的网页可视面积，让新用户更容易使用。其次，Firefox 4新增了应用标签和标签群组，让用户能够便捷地使用常用网页服务和管理众多的标签。另外，为了满足在多地点上网的需求，Firefox 4内置了火



http://glow.mozilla.org/是Firefox 4的下载统计页面

狐同步功能，方便用户在多台电脑上使用火狐时，实现书签、历史、设置、密码等的同步。



宫力博士在发布派对上发言

大众软件：请您谈一下“多核”浏览器，它们究竟在技术上存在哪些问题？为什么许多国内浏览器执着于“双核”“多核”呢？

宫力：多核浏览器主要是很多浏览器厂商根据中国特殊的网络环境而研发的一种过渡产物。国内网络环境比较特殊，由于有大量IE6用户的存在，很多网页依然采用IE的标准，不支持W3C规范，很多浏览器厂商的双核浏览器就是因此而研发的：在新的网站上使用新内核，在旧的网站上使用IE内核，以达到所谓的“两全其美”。但实际上使用双核既不提高速度，也不增强稳定性，反而是四不像。目前双核浏览器问题存在着一些风险和问题。首先是网站识别问题。很多情况下，原本能在新内核下工作的网站，却由于浏览器的识别功能不好，而自动转到IE内核下工作，让用户的体验大打折扣。其次是安全问题，双核浏览器由于研发实力和投入有限，很多时候双核浏览器并不能给用户稳定的体验，例如一些所谓的双核浏览器不过是Chrome加了一个“IE tab”，而“IE tab”的稳定性并不好，很容易崩溃，造成用户数据的丢失，并且严重影响用户的使用体验，这也是一种对用户不负责的表现。另外，很多双核浏览器默认使用IE内核，让很多病毒有机可乘，透过IE的漏洞来入侵用户的计算机。推进W3C网页标准，让更多的网站遵循W3C标准，能够在更多的浏览器内核下工作，放弃IE和“IE only”，才是未来第三方浏览器的真正出路。

2.傲游：专注产品细节，满足个性需求

大众软件：IE9正式发布，傲游怎么看待IE9对PC浏览器市场的影响？

傲游：作为一款全球化产品，IE9的面世备受关注。这加速了整个行业前进的步伐，引发阶段性的试用高潮也是必然趋势。但就目前国内市场以WinXP为主的现状来说，大规模推进还需要一段时间的市场检验。

大众软件：从目前已有的测试结果上看，IE9的性能提升明显，傲游会如何在产品中对IE9做出设计上或技术上的优化？傲游对“用户体验”有怎样的诠释？

傲游：傲游一直坚持通过产品和服务为用户提供最好的使用体验，在使用流程的每一个环



Maxthon 2.5.18 Beta已加入了对IE9特性的支持

节我们都会从用户角度出发加以诠释和完善。针对IE9的上市，我们已经发布了2.5.18 Beta2版，率先对IE9特性进行了全面支持。傲游2.x系列也可以借助IE9的力量开始拥有新的核心引擎、新的硬件加速特性和对标准更好的支持。至于“用户体验”这个话题，我们认为是一个十分抽象和主观的词语，有一千个用户就有一千个傲游浏览器，每个用户都有自己的独特体验，傲游需要做的就是把握行业趋势，专注产品细节，满足个性需求。

大众软件：傲游是双内核，WebKit和IE，这种设计此前是为了弥补IE性能的不足，而如今IE9内核性能没有大幅落后于WebKit，是否有必要继续保留双核？如保留，是否在设计上会增加更多负担，比如导致安全性不如单内核高？另外，有人说双内核是“噱头”，实际意义不大，傲游怎么看待这种说法？

傲游：“双核”在国际上确实没有这种说法，这是符合中国特色的产品，主要是基于用户的需求而存在。伴随互联网的发展，用户也越来越精通，个性化定制越来越有市场，用户知道如何应用产品、技术来满足新需求，在网页浏览方面，大家希望能够达成无缝对接，提升浏览质量。傲游是国内最早提出双核理念并最早付诸实践的团队，选择WebKit核心除了因为性能好外，还因为能够进行真正意义上的核心级开发，解决IE时代解决不了的问题，更好地实现功能。这里要特别说一下：傲游3的双核是独立WebKit核心＋IE兼容核心，主要的精力仍然集中在WebKit核心开发上，IE核心仅仅是对WebKit支持不够的情况下，为提升用户体验而采取的手段。“双核”目前来看是符合用户需求和行业发展的，傲游希望能借此呼吁国内的网站开发者们能够看到历史前进的潮流，贴近标准，推动中国互联网的进步。



新推出的“傲游MM”是Android系统下的浏览器

Maxthon 3使用独立WebKit核心＋IE兼容核心

大众软件：PC互联网已经发展到了一个新阶段，毋庸置疑，浏览器几乎是现在最重要的工具，傲游在目前既有机遇又有挑战，傲游的压力来自何处，信心来自何处？

傲游：傲游的自信来自于大量忠实用户的鼎力支持，以及接近10年浏览器的研发经验。现在许多国内公司都在涉足浏览器行业，但目前国内的市场缺乏监管措施，无序竞争的情况也比较严重。目前独立研发浏览器并一直坚持下来的可能只有傲游了。但是基于一开始所说的原因，我们会坚持独立发展的道路，我们坚信理想和现实可以共存。群雄逐鹿的现状对每一家浏览器公司来说都是不小的压力，但是傲游多年积累了大量忠实的高端用户群体，陆续上线的傲游3、

傲游mm（傲游手机浏览器）又将产品线不断完善，满足了各类用户的需求。我们将继续发挥最懂用户、及时响应的优势获得在浏览器市场的最终胜利。

3.彩云：将产品细节尽量做到极致



大众软件：国内有数家开发浏览器的公司，竞争比较激烈，彩云为何选择以支持网页游戏为突破口？

彩云：2008～2010年网页游戏发展迅速，玩家也越来越多，普通的浏览器已经无法满足网页游戏玩家的全部需求，彩云就是在这样的背景下诞生。彩云专注于解决网页游戏玩家如何找游戏、如何选择、如何便捷玩游戏的问题。其主要的特色是提供了游戏大全、账号多开、游戏加速、智能填表、账户漫游等功能，受到许多网页游戏玩家的喜爱。

大众软件：在技术上彩云有哪些优势，如何保证特有功能不被轻易模仿？

彩云：我们拥有优秀的研发团队，团队成员在互联网领域有着长期的从业经验。在游戏产业链条上存在网页游戏运营商、开发商和网页游戏玩家3个角色，彩云是将这3者有效结合起来。彩云促进网页游戏行业的发展，在满足网页游戏玩家的需求同时，也有效地解决了游戏营运商的很多问题。

在互联网行业里任何产品都不可能避免被模仿，但是想做好一个产品最大的关键点是对用户需求的精准把握，同时将产品的体验、功能细节尽量做到极致。彩云游戏浏览器不断地对网页游戏玩家的需求进行调研，目前功能都很好地满足了玩家需求。同时彩云游戏浏览器建立了网页游戏信息库，我们会将产品和服务模式不断创新，从而更好地服务游戏玩家。通过产品及服务模式的不断创新，还有网页游戏玩家对我们信任与依赖，我们相信未来会越来越好。



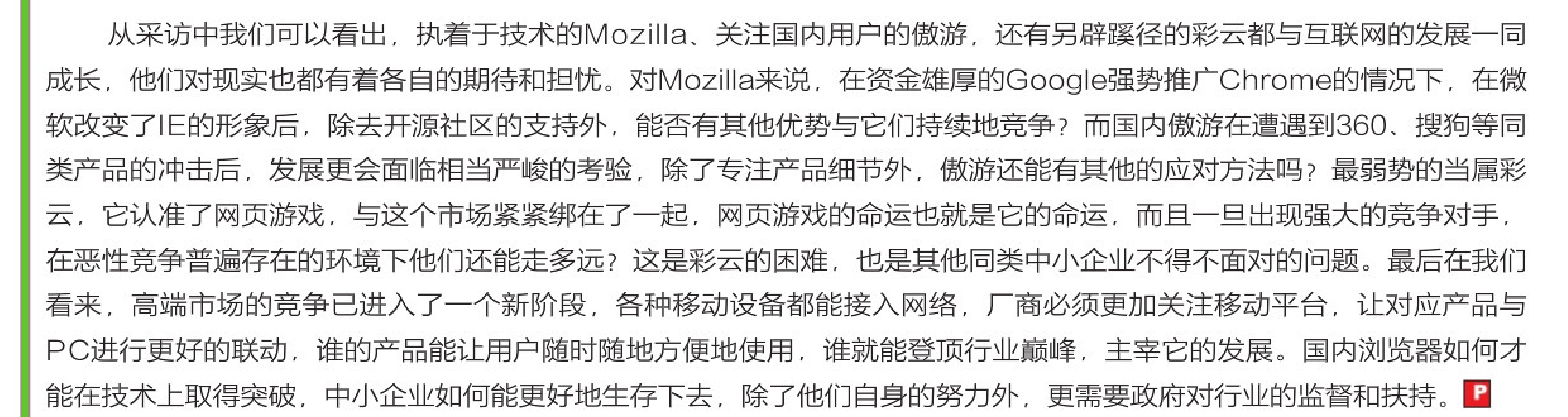
彩云浏览器提供了网页游戏玩家需要的功能，还集成了许多网页游戏的链接



在彩云浏览器中打开某网址前必须先经过百度搜索，不适合用来浏览网页

大众软件：彩云未来有怎样的打算，是专门成为网页游戏平台，还是演变成功能全面的浏览器？

彩云：彩云游戏浏览器不自主运营网页游戏，也不自主研发网页游戏。彩云游戏浏览器的目标是在协助网页游戏营运商、开发商运营好游戏的前提下，帮助网页游戏玩家方便地玩游戏。我们期望在未来彩云游戏浏览器能够成为网页游戏玩家的必备工具。彩云游戏浏览器未来不可能成为功能全面的浏览器，主要原因是我们专注于网页游戏这个领域，和网页游戏相关的特色应用才是彩云的核心优势，要做成全功能的浏览器彩云在这方面目前没有任何想法。



总结：互联网充满变数，谁都没有“铁饭碗”

从采访中我们可以看出，执着于技术的Mozilla、关注国内用户的傲游，还有另辟蹊径的彩云都与互联网的发展一同成长，他们对现实也都有着各自的期待和担忧。对Mozilla来说，在资金雄厚的Google强势推广Chrome的情况下，在微软改变了IE的形象后，除去开源社区的支持外，能否有其他优势与它们持续地竞争？而国内傲游在遭遇到360、搜狗等同类产品的冲击后，发展更会面临相当严峻的考验，除了专注产品细节外，傲游还能有其他的应对方法吗？最弱势的当属彩云，它认准了网页游戏，与这个市场紧紧绑在了一起，网页游戏的命运也就是它的命运，而且一旦出现强大的竞争对手，在恶性竞争普遍存在的环境下他们还能走多远？这是彩云的困难，也是其他同类中小企业不得不面对的问题。最后在我们看来，高端市场的竞争已进入了一个新阶段，各种移动设备都能接入网络，厂商必须更加关注移动平台，让对应产品与PC进行更好的联动，谁的产品能让用户随时随地方便地使用，谁就能登顶行业巅峰，主宰它的发展。国内浏览器如何才能在技术上取得突破，中小企业如何能更好地生存下去，除了他们自身的努力外，更需要政府对行业的监督和扶持。P



改变你的音乐世界
调节软件让声音变得更动听

■辽宁 马卡

关键字：音频播放 软件 调节

编者按：每天都听歌，但总觉声音不够好，男声不够浑厚、女声不够甜美、乐器不够明亮……是不是该换个好点的音箱了？可是又囊中羞涩。我们来用软件解决这个问题吧，你不相信？试一试就知道了。

听觉作为人的五感之一，是仅次于视觉的重要感觉通道，声音除了能将外界信息传递给我们外，更是我们欣赏世界的渠道。优美的音乐会让你陶醉其中，是生活中最简单易得的享受之一。自从数码产品流行后，音箱、耳机几乎家家都有。许多人向往更好的声音，他们不断购买各类器材，花费大量金钱，即俗称的“音频器材发烧友”。虽然一分钱一分货的道理在音频器材领域一样适用，但不是每个人都有“发烧”的条件和必要，如何在不额外花费的条件下获得更好的声音呢？

听歌被惊吓？用自动增益解决

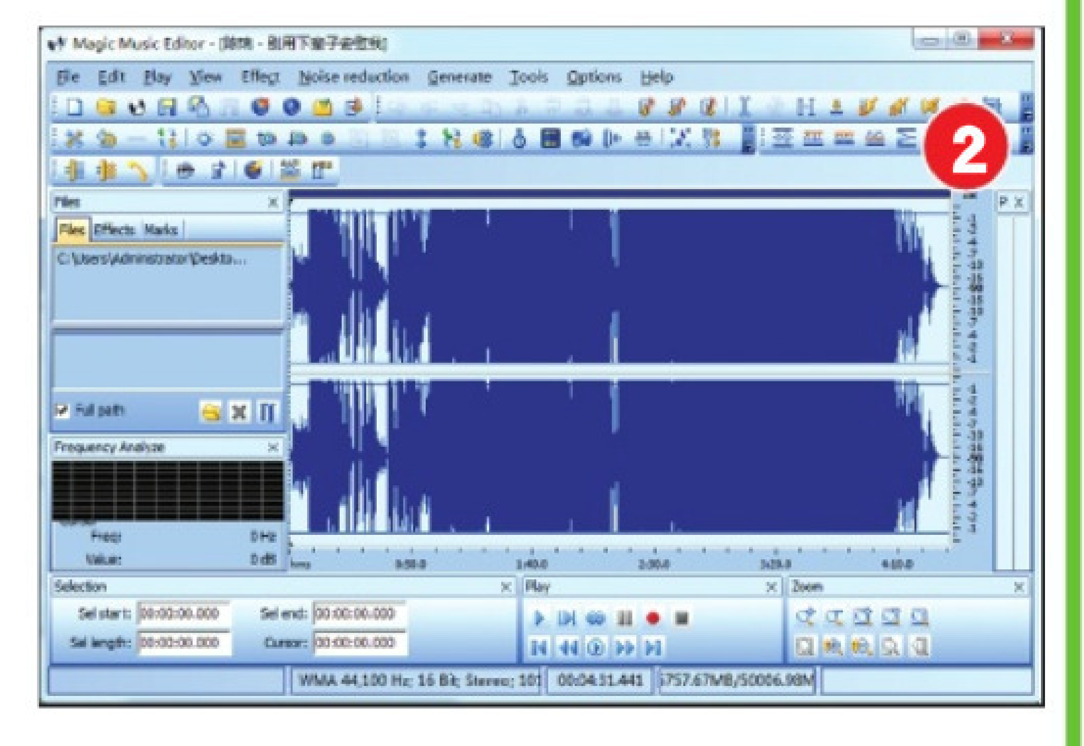
“千千静听”“酷我音乐盒”“酷狗”等播放软件受到普通用户欢迎，主要一个原因是它们集成了音乐下载功能（**图1**），用户能轻易地得到MP3、WMA文件。可多数用户在使用软件时只是“下载→播放”，忽略了其作为播放器的更多丰富功能。我们下面以千千静听为例，它有多项功能需要设置，能改善播放效果让声音更适合自己，也能让不同文件在播放时更协调。



千千静听增加“音乐窗”后也能下载音乐了，但下载文件的音质往往不佳，码流率多为128kbps，只适合简单试听

首先我们知道，不同人对音乐的喜好不同，对声音的敏感度也不同，很多人更是天生“木耳”，不能分辨出音乐中的细节，因此不是每个人都会变成音乐发烧友，对音质有着极高的要求。然而即便是初级用户，在播放软件中更改某些设置时也会带来听感上的明显改变，这几乎适用于所有人。其中一个就是“响度”，它是声音强弱的统称，可理解为我们听到的声音大小，例如听歌时觉得声音不够大，就把音量调大些，这时响度就更大了。

但看似简单的调节音量往往给人带来麻烦，常见的问题是用户下载了许多歌曲，把它们都加入到播放列表中，只是由于音频文件的差异（**图2**），导致它们在播放时的声音大小存在不同——一些歌曲需要把音量调到很高时才能听清，而另一些在此音量下已显得声音过大，难以入耳，播放时往往还会吓人一跳，用户只得手忙脚乱地调整。这像许多电视台在连续剧中插播广告时一样，广告的声音总会更大些，力求用声音的增益来提高响度，达到引人注意的目的。简而言之，软件设定后音量虽然保持不变，但音频文件在网上传播过程中，很可能会经过不同人的处理，这就包括了对音频的增

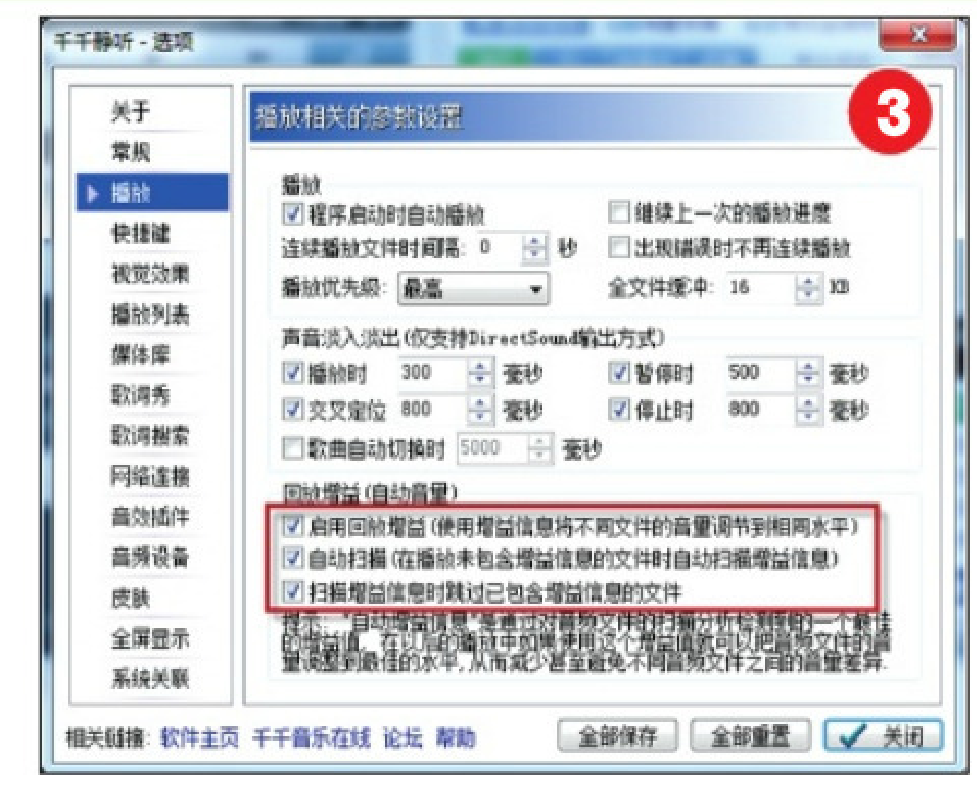


下载的歌曲都来自互联网，对原CD进行压制的人会做额外调整以适应自己的听音设备，可利用的软件也是五花八门

益，最终导致一般用户下载后听到的响度和最初有很大差别。没人喜欢一次次手动调节，因此我们用软件自动解决这个问题。

在千千静听中的“千千选项→播放”中有“回放增益”功能，勾选其中3个选项（图3），软件就会在播放时自动调节音量。它的原理是预先扫描所有播放列表中的音频文件，估算出一个最恰当的增益值，在播放单个文件时就会做出相应调整，并把增益信息写入音频文件中（图4），播放时再读取判断并进行音量的减少或增强。这种调整不影响原文件音质，添加的增益也可随时删除（图5），播放时改变的只有响度。

这种方法解决了一个问题，可也带来了另一个小问题。尽管只有音量大小的改变，但它会带来听感上的变化，从而影响特定类型音乐的表现力。这是因为声音的响度和人耳实际感受到的响度不同，它们呈不完全的线性关系，小音量时人耳对中高频的听觉会有生理性衰减，音量越小衰减越明显，当回放一些需要大音量才能表现出充沛情感的音乐时（如摇滚乐），听者就会觉得少了一些味道。不过我们从保护听力、减少麻烦的角度上看，这点小牺牲还是值得的。



勾选3项，让软件播放时自动改善音量



查看文件属性，可见增益属性为负值，即减少10.32dB的音量

删除特定文件的增益属性时，在播放列表中右键点击文件名，再按图中操作即可

用MP3Gain统一MP3文件的音量

对于移动设备，例如一些低端的MP3、MP4，它们的内置系统不具备自动增益的功能，我们应先对下载的音频文件进行批量处理。MP3Gain是一款很实用的小工具（下载地址：http://mp3gain.sourceforge.net），使用时将需要的音乐文件拖拽到主窗口中，再点击“音轨分析”，完成之后在“对象标准化/最大化音量”中输入最高分贝大小，再点击“音轨增益”软件就开始进行操作（图6）。



MP3Gain可批量处理多个文件

好声音是调出来的

另一个很实用却又经常被忽略的功能是“均衡器”，我们仍以千千静听为例，在主界面中点击按钮可将它显示出来（图7），千千静听的均衡器分为10个频段，分别以31Hz、62Hz、125Hz、250Hz、500Hz、1kHz、2kHz、4kHz、6kHz、16kHz划分，调节各频段能改变播放效果。当然，这种“软调节”的方式完全无法与购买更好器材带来的提升相媲美，我们之所以调节均衡器，主要还是为了弥补当前音频系统的不足，或只是因个人喜好改变音乐的风格。

播放器默认有一个



点击“均衡器”后调出窗口，并点击“电源开关”图标启用均衡器

推荐设置，点击后会发现调节杆的位置发生了变化（图8）。我们不妨仔细研究一下，将软件推荐的设置导出——在均衡器上单击右键，选择“可选类别→保存到文件”，将软件的配置文件存在桌面（图9），再用记事本打开，可以看见如下的内容：

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<ttplayer_eq>
<Equalizer
Custom="0:4,2,0,-3,-6,-6,-3,0,3,5"/>
</ttplayer_eq>
```



各频段都有调整，幅度在-6dB～5dB之间



保存时注意其扩展名为“tteq_cfg”，它可以用任何文本编辑器打开

在这个典型的XML文件中，“Equalizer”标签下“Custom=”之后的数值就是软件对10个频段的增益配置，最开始的“0:”是整体音量的增益值，默认即为0。为什么千千静听会推荐采用这样的设置呢？我们根据千千静听官网给出的信息制作了如下表格，其官网的地址是http://ttplayer.qianqian.com/help.php?t=24。要强调的是，这并不是个十分权威的解释，大家可用来参考比对。

调节各个波段对声音的作用

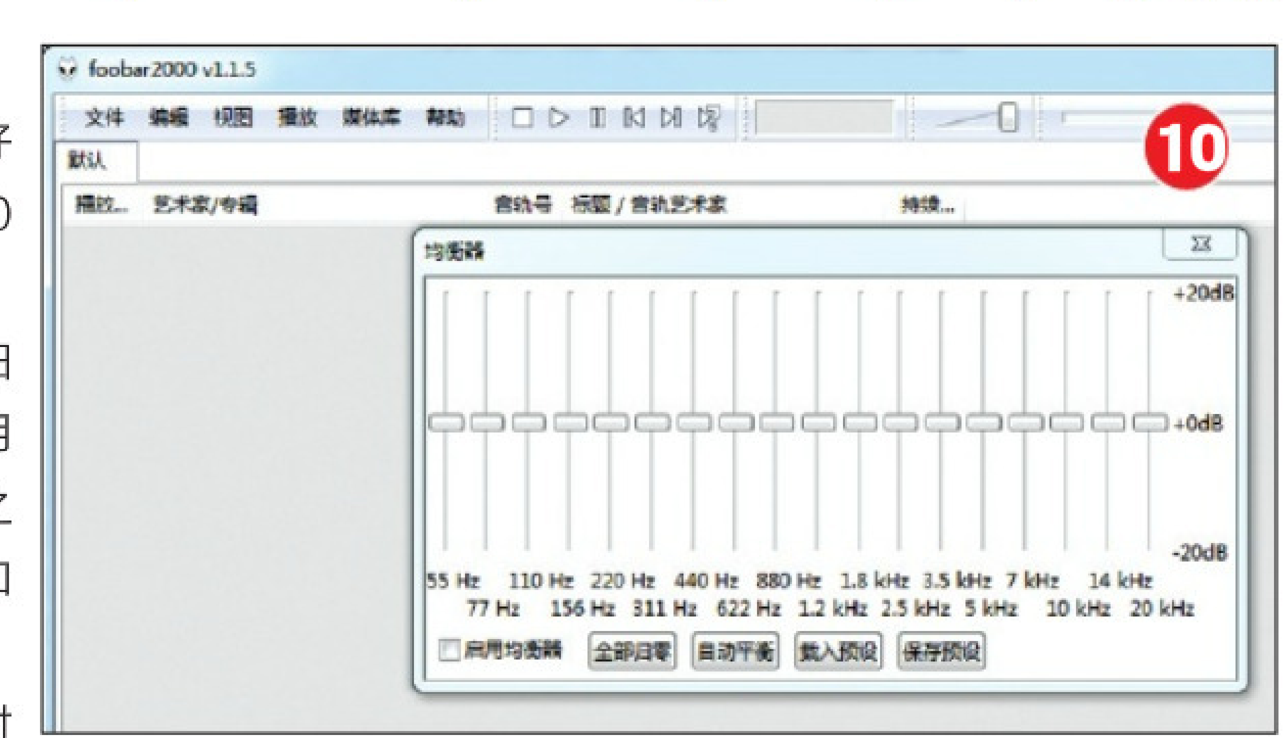
频率段	听感影响	代表乐器
16kHz～20kHz	很少有人可以听到20kHz，调高该频段会让声音更“明亮”，“空间感”更强，过高会产生听觉疲劳，过少会让人觉得声音发闷。	电子合声、古筝钢琴等乐器的泛音
12kHz～16kHz	此段频率影响整体的色彩感，小提琴所谓的“松香味”就由此决定，调节得过低会让乐器失去个性，过多则会产生“毛刺感”。	镲、铃、铃鼓、沙锤、铜刷、三角铁等打击乐器的高频泛音
8kHz～12kHz	这是音乐的高音区，对设备的高频表现也最为敏感。适当突出（5dB以下）对音响的的层次和色彩有较大帮助，也会让人感到高音丰富。但是太多的话会增加背景噪声，例如：系统（声卡、音源）的噪声会被明显地表现出来，同时也会让人感到声音发尖、发毛。如果这段缺乏的话，声音将缺乏感染力和活力。	长笛、双簧管、小号、短笛等高音管乐器
4kHz～8kHz	这段频率最影响语音的清晰度、明亮度、如果这频率成分缺少，音色则变得平平淡淡；如果这段频率成分过多，音色则变得尖锐，人声可能出现齿音。	部分女声及大部分吹奏类乐器
2kHz～4kHz	此频段的穿透力很强，人耳耳腔的谐振频率是1kHz～4kHz所以人耳对这个频率也是非常敏感的。如果成分过少，语音显得模糊不清了。如果这个频率成分过强了，则会产生生咳声的感觉。2kHz～4kHz对声音的亮度影响很大，这段声音一般不宜衰减。这段对音乐的层次影响较大，适当的提升可以提高声音的明亮度和清晰度，但是在4kHz时不能有过多的突出，否则女声的齿音会过重。	部分女声以及大部分吹奏类乐器
1.2kHz	调节时不宜超过3dB，可以提高声音的明亮度，但是过多会使声音显得生硬。	–
1kHz	是人耳最为敏感的频率，也是音响器材测试的标准参考频率	–
800Hz	这个频率幅度影响音色的力度。如果这个频率丰满，音色会显得强劲有力；如果这个频率不足，音色将会显得松弛，也就是800Hz以下的成分特性表现突出了，低频成分就明显；而如果这个频率过多了，则会产生喉音感。如果喉音过多了，则会失掉语音的个性，适当的喉音则可以增加性感，因此音响师把这个频率称为“危险频率”，要谨慎调节。	人声、部分打击乐器
300Hz～500Hz	此频段的主要是表现人声（唱歌、朗诵），这个频段上可表现出人声的厚度和力度，好则人声明亮、清晰，否则单薄、混浊。	人声
150Hz～300Hz	这段频率影响声音的力度，尤其是男声声音的力度。这段频率是男声声音的低频基音频率，同时也是乐音中和弦的根音频率。其中80Hz～160Hz频段的声音主要表现音乐的厚实感，音响在这部分重放效果好的话，会感到音乐厚实、有底气。如果表现不好音乐会有沉闷感，甚至是有气无力。	–
60Hz～100Hz	这段频率影响声音的混厚感，是低音的基音区。如果这段频率很丰满，音色会显得厚实、混厚感强。如果这段频率不足，音色会变得无力；而如果这段频率过强，音色会出现低频共振声，有轰鸣声的感觉。	大鼓、定音鼓，还有钢琴、大提琴、大号等少数存在极低频率的乐器
20Hz～60Hz	这段频率影响音色的空间感，这是因为乐音的基音大多在这段频率以上。这段频率是房间或厅堂的谐振频率。这段频率很难表现，在一些HiFi音响中，不惜切掉这段频率来保证音色的一致性和可听性。	–

了解各个频段对声音的影响后，我们可以发现千千静听推荐的均衡器设置特点，它之所以选择这样的设置，应该是考虑到多数普通用户的设备并不很高档，尤其在处理低频和高频时容易失真。于是它稍稍减弱了人声的厚度，而增强了低音的下潜，高频的亮度。这样的好处尤其在使用笔记本电脑时可以体现，因为其内置扬声器普遍偏小，导致声音容易混沌，乐器分离度不佳。通过这样的调节后，尽管声音显得更单薄了，但整体听感有一定提升，这也是网上许多用户都推荐该设置的原因。可如果你有个不错的音箱、耳机，并有能发挥它们实力的声卡，就不应该用软件推荐的设置。均衡器调节不像

数学定理，没有一个特定的公式，不同人对声音的喜好不同，各位读者应该在了解基本原理后自己手动调节，以获得最适合自己的声音。

用更专业的软件

如果你想让声音再好一些，软件功能再强一些，千千静听等便无法满足了。人一旦开始追求声音的美好都会发现“傻瓜式”软件的局限性，这也是foobar2000一类功能更强软件存在的原因。以同样的均衡器为例，foobar2000的调节就更为详细（**图10**），分为更详细的18段，调节的灵活度更大。但foobar2000对一般用户来说过于复杂，新手想在短时间内精通难度非常之大。于是有人将常用插件打包做成了“增强版”，例如“foobar2000 V1.1.5 CSS美化增强版”（下载地址：http://sz.wmzhe.com/html/view-2314.html），它对软件进行了全面优化，软件的界面得到重新布局（**图11**），并加入了如“歌词插件”“获取专辑图片”等用户喜爱的插件，是用户初步了解软件的绝佳途径。用户熟悉之后完全可进行自定义，安装各类插件并调节设置……一切功能都是可控性的，完全由你来掌握，熟练后几分钟就能定制出想要的效果（**图12**）。资源占用方面并不是这类软件的强项，播放FLAC格式文件时，笔者的foobar2000会消耗约21MB的内存（**图13**），这是安装了许多插件并设置了更大缓冲区造成的，如果你的电脑配置不是很差，不如多“牺牲”几十MB的内存获得功能上的明显增强。



默认就有更详细的18频段调节，甚至还可通过插件扩展达到250段



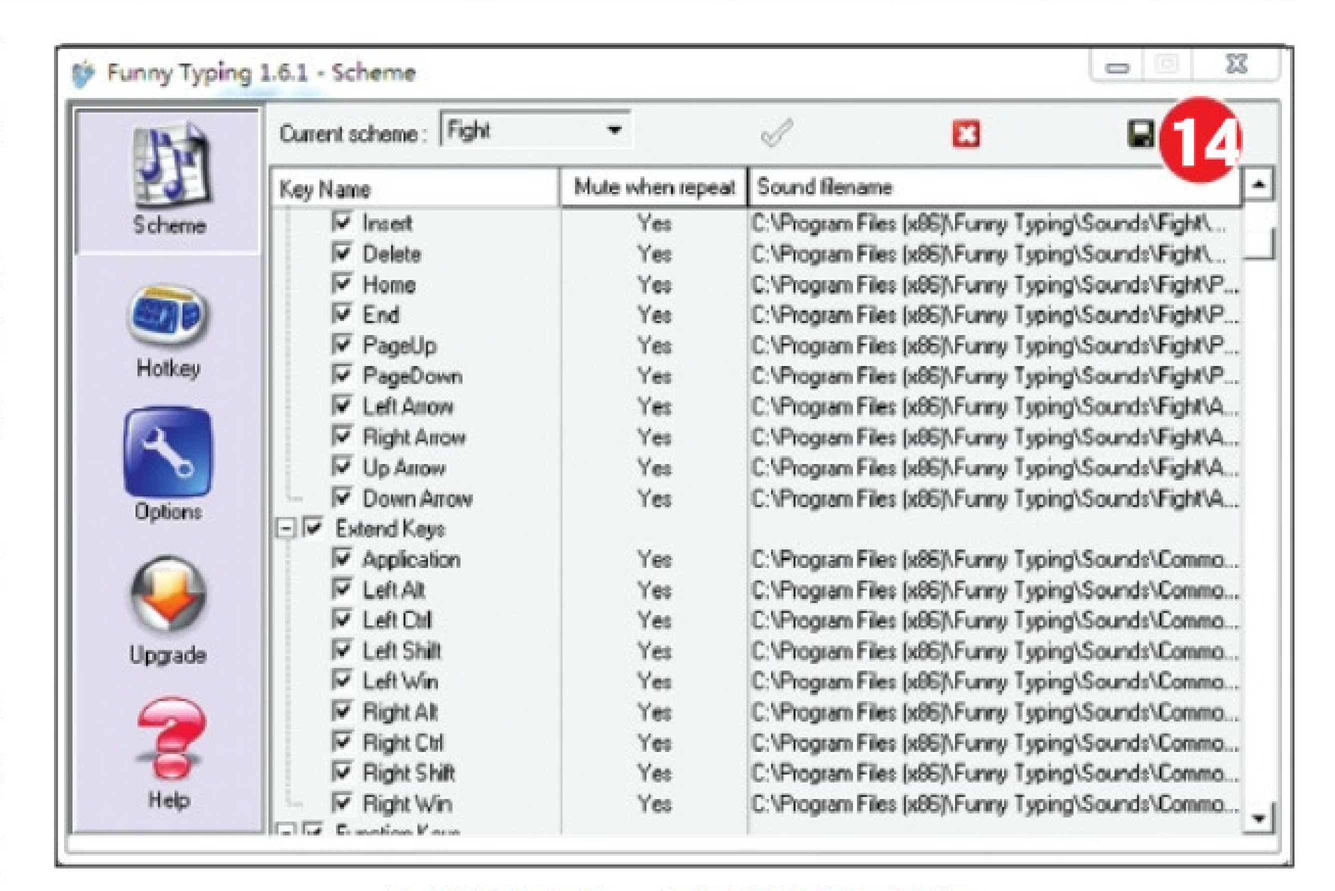
非常清爽的界面，用户熟悉之后完全可以自定义，达到自己想要的效果

同样是foobar2000，除了“外星人图标”没有改变之外，其他所有界面做了自定义调整，效果不错

更多的功能需要占用更多的内存

动听之外还要有趣

除了听歌外，安装小软件还可以让声音有更有趣，这样的玩法不涉及昂贵的硬件，即便最普通的集成声卡和十几元的小喇叭也能让你获得十足的快乐。一款名为“Funny Typing”的软件可在输入时发出各种声音（下载地址：http://www.onlinedown.net/Soft/72346.htm），例如打字时就像在玩格斗游戏。安装后软件在后台执行，任务栏上可以看见它的小图标，右键点击后会弹出菜单，选择“Opotions”进入设置（**图14**）。界面左侧依次是“主题”“热键”“选项”“升级”“帮助”，点击主题后可以见右侧显示出每个按键对应的声音文件位置，这就是它的发声原理——每次用户点击键盘就相当于用快捷键播放了一个音频文件。我们可自定义这些文件，让它们发出五花八门的声



软件没有汉化，不过选项很好理解

音，还可自定义只让某些按键发声，例如按下Delete键时发出警报，以免其他人误删了你的重要文件。软件内置多个音效主题，包括“枪战”“动物”“打字机”等动感十足的音效，在托盘上右键单击可以快速切换。

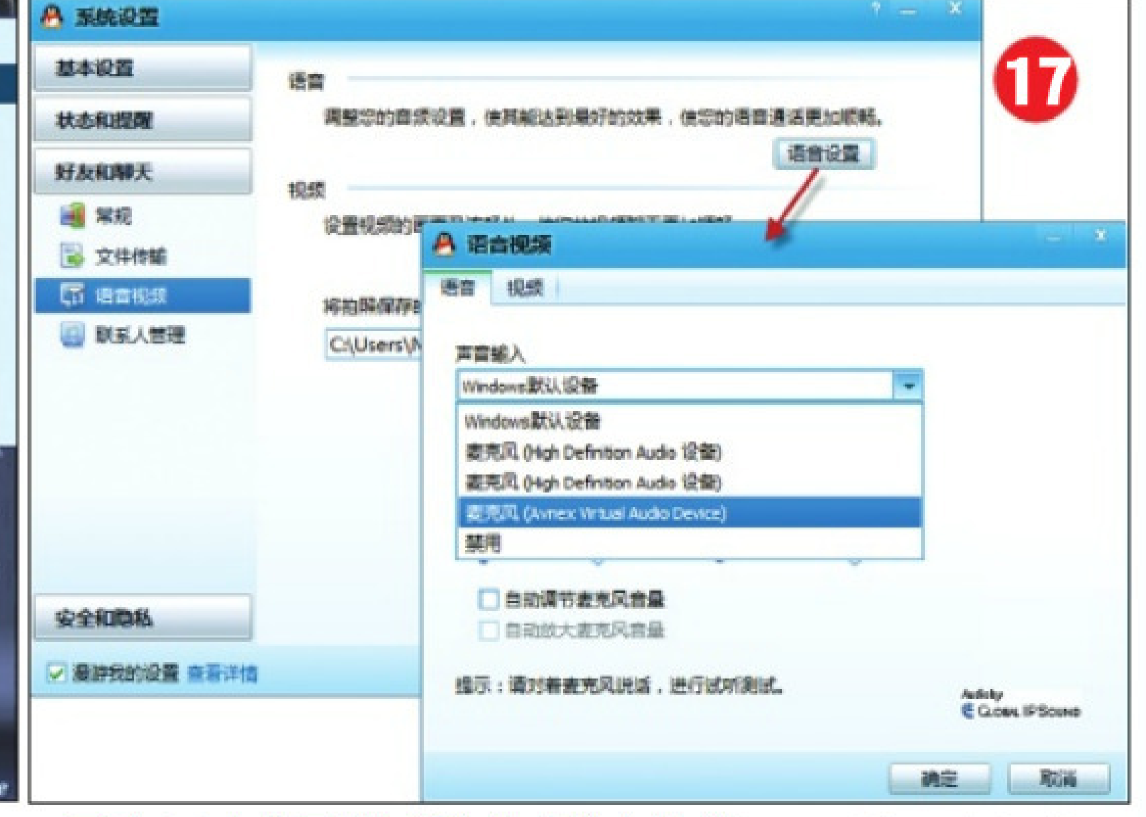
另一个软件“AV Voice Changer”可以改变人声（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/16808.htm），它的未注册版需要在线获取激活码，并只有14天试用时间。安装时软件会要求添加声音驱动，它支持WinXP、Vista、Win7等操作系统。软件的界面花哨（图15），我们点击界面上的“Nickvoices”，再选择一个想要变成的音效即完成了设置，笔者选择了“Girl 1”（图16）。如果想试下效果，例如在与QQ好友语音聊天时给他们一个“惊喜”，就在QQ设置界面中依次选择“好友与聊天→语音视频”，再在右侧选择“语音设置”，在“声音输入”中选择“麦克风（Avnex Virtual Audio Device）”并点击确定保存设置（图17）。之后再与其他人语音聊天，做好心理准备等待他们的惊呼吧！



软件有许多功能，但大多数自定义功能只能在付费版中使用



选择一个设置，选项很多，甚至还有“终结者”



更改QQ麦克风输入设备为虚拟出的“Avnex Virtual Audio Device”

这些变声搞怪软件在PC上大显身手，是不是也想让手机获得同样功能？那么你会失望了，因为目前流行的Android、iOS系统上都找不到像“AV Voice Changer”一样好用的软件。不过有几个“变声”软件很有趣，其中iOS系统上的“Voice Changer”是个有18种声效的变声器（图18），而且用户还能自定义音效（Android系统上的同类软件名为“VoiceTransformer”）。该软件支持将录制的声音保存成文件，用户可以通过Email再发送给亲朋好友。为什么没有更改实时通话的功能呢？笔者猜想这应该是软件开发者受API限制，无法截获语音实时通话所致，因为之前在iOS 2.X固件时代，有一款名为“Sonic Vox”的软件可以实现想要的功能，可是后来随着系统升级，这样的软件就再也没有出现过。

不能在通话中实现变声有点可惜，但换个角度说这样能减少许多纠纷和误会，也可以说是利人利己。但我们的创造性在何处发挥呢？iOS系统上一款名叫“music morphing”的播放器（图19），它可以给我们一个发挥的空间——我们不需要自己录音，而是直接更改音乐库中的歌曲。软件默认有12种音效，播放音乐时点选其中一个，声音马上就会改变，而且不同音效还可以相互叠加，能产生出很诡异的效果，听起来十分有趣。软件支持音效的细微调节，只要你肯多花时间就能让歌曲听起来焕然一新，“边放边录”功能还支持将调整好的音频文件保存下来，你可以发送给朋友，他们说不定会误认为谁又出了新歌呢！



Voice Changer有多种声效选择，“外星人”（Alien）很有趣



软件界面有点“傻气”，可功能一点也不弱



对于我们这代人，操作系统的更新换代就是一条回忆的线索。直到现在，我还庆幸自己较完整地学习过DOS，因为对这个系统的了解，无论之后在Windows中是一个图标还是一种注册表里的关联，我明确知道它的存在都是因为文件和数据的存在。Windows让人形成井井有序地层级文件管理概念，以至于见不到文件树心中就不踏实。当年Vista的开发代号版“Longhorn”曾想努力结束这种方式，但人们和程序员的惯性都如此难移。可能就得有iOS这种全新的系统，让你永远不需要知道文件在哪，它只会在你需要的时候出现在你手边……或许，技术的发展从来都是不断地隐藏细节。

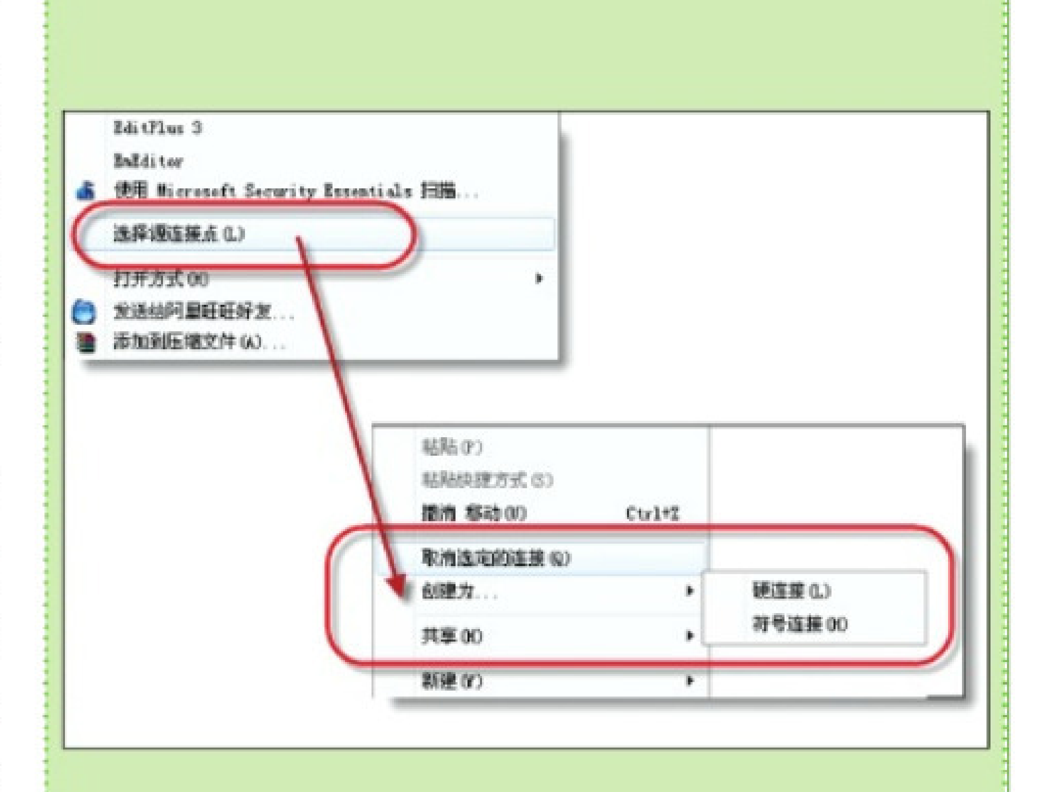
■北京 淮扬客

创建“硬连接”——Link Shell Extension 3.4.0.2

□**大小：**864kB □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://www.onlinedown.net/soft/2520.htm

所谓“硬连接（Hardlink）”，指的是NTFS磁盘分区上特有的一种文件使用方式：当两个文件之间有“硬连接”关系时，它们实际上指向的都是同一个文件实体，修改一个文件就等同于修改另一个文件，只有当硬连接关系中的所有文件都被删除时，该文件实体才会被删除。当你有一个文件想拖到共享文件夹，但又不想复制它，又或者你希望将某文件归入不同的分类文件夹（如按时间分类，按类别分类），但又不想管理多个文件的副本时，使用“硬连接”将会让事情变得非常方便。这款小软件可帮你轻松实现这样的功能！安装软件后，你只需右击要建立“硬连接”的源文件，然后选择右键菜单中的“选择源连接点”，之后在资源管理器中找到要创建硬连接副本的文件夹，右击该文件夹列表中的空白处（最好使用图标浏览方式），并选择右键菜单中的“创建为→硬连接”即可。注意：1.“硬连接”不能跨分区使用；2.文件夹也可建立类似的“硬连接”，但是如果删除了源目录，连接副本即不可用；3.软件最新的3.6版还可用于创建智能备份副本，限于篇幅，留给有兴趣的读者自行研究。



动态视频桌面——DreamScene Seven 1.0

□**大小：**939kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.crsky.com/soft/25043.html

“DreamScene”是Vista中所采用的一项技术，能让用户把视频设置成动态播放的“壁纸”，遗憾的是该功能在Windows 7系统中取消了。而“DreamScene Seven”正是为弥补Windows 7这项遗憾而特意设计。这款软件为免安装类型，直接运行后点击“Install DreamScene”按钮，它就会将系统的“Explorer”进程重启，之后你只需在资源管理器中右击任意WMV或是MPG格式的视频文件，就能在右键菜单中发现“Set as Desktop Background”关联项，点击之后再回到你的桌面，即可见证奇迹的发生。最后提示：软件官方网提供了不少视频短片，设置成桌面效果相当不错。

解压更快——WinRAR 4.0

□**大小：**1.48MB □**授权：**共享 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://dl.pconline.com.cn/download/54012.html

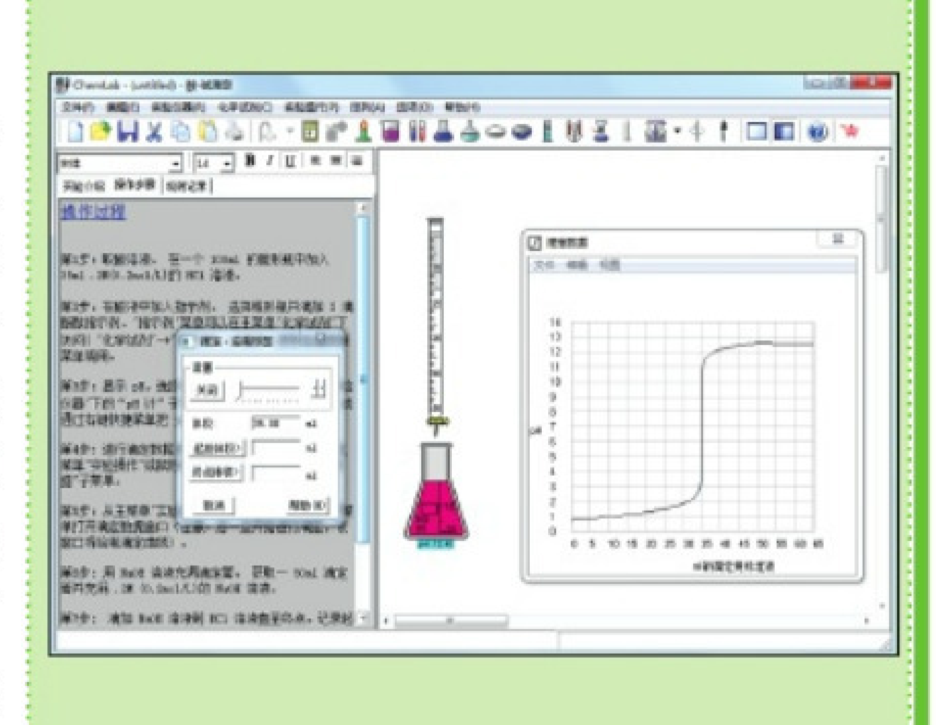
按理说WinRAR属常用软件，笔者犯不着在这里絮絮叨叨地让大家及时更新，不过这次4.0正式版的改进着实不少，值得大家及时更新。首先，该版的解压速度有30%的普遍提高（纯文本文件的解压除外），其次，Windows 7用户现在可以在任务栏窗口按钮中看到压缩/解压缩任务时的进度条了。另外，还有更多的细节性的改进，例如将文件拖入加密的RAR文档，现在只需输入一次密码（原来需两次）；支持更高版本UDF ISO文件；解压深层的文件夹/文件时，可直接解压为相对路径的名称（例如“\a\b”，以前会将b解压为“a\b”，现在可直接解压为“\b”）；在启用“如果其他WinRAR副本处于活动状态则等候”选项时，可随时手动启用其他副本的操作进程……



将化学实验室搬回家——ChemLab

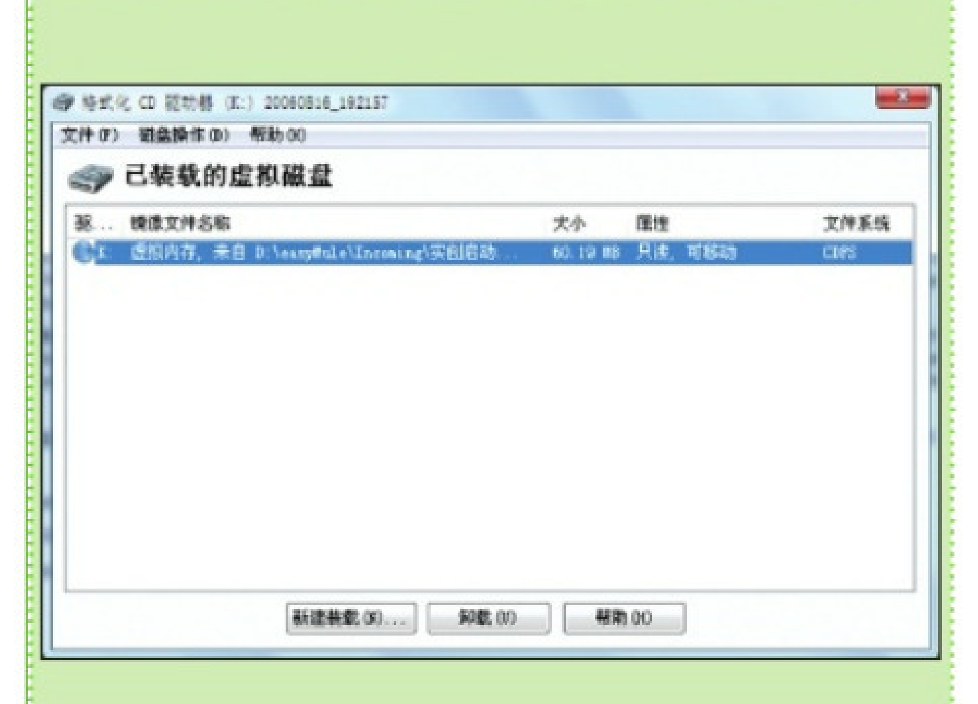
□**大小：** 1.86MB □**授权：** 共享 □**语言：** 简体中文

□**下载：** http://www.hanzify.org/software/13169.html



很神奇的一款化学实验室模拟软件。刚上手时你可能觉得它只是一个像积木一样的“玩具”，但是当你在各种实验器材上右击，你会发现原来这个软件设计得如此精致。例如，如果在锥形瓶上右击，软件就会提示你可在其中加入化学试剂（如盐酸、氢氧化钠，根据你选择的实验模块中规定的试剂而定），也可放入指示剂（如酚酞、甲基红），还可放入温度计、显示PH计量值等；而如果你在滴定管上右击，就能调用滴定管相关的对话框，它可让你操纵滴定管的滴定速度（注意：如果滴定管下方没有容器，软件也不会允许你“扭”开滴定开关）……不过，记住整个实验是基于“实验模块”来进行的，你可在实验模块中规定该实验中可使用的各种器材、试剂、指示剂等。软件提供了一些内置的实验模块，该软件的汉化版本已汉化了3个中学实验中常见的模块：常规实验、分步结晶和酸碱中和滴定，你可使用它们来简单上手。

绿色虚拟光驱——OSFMount 1.4



□**大小：** 426kB □**授权：** 免费 □**语言：** 简体中文

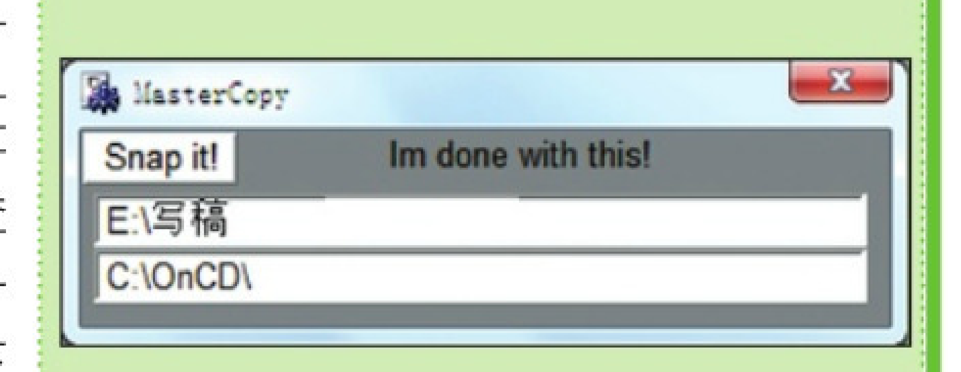
□**下载：** http://www.hanzify.org/software/13161.html

一款小巧的、绿色免安装的虚拟光驱/磁盘软件。它原本是为其官方的另一款软件“OSForensics”而设计，该软件可创建虚拟磁盘，不过你也可直接用它来虚拟常见的光盘镜像。它支持的光盘镜像格式包括ISO、BIN、NRG、IMG，如果你手中有一些磁盘镜像，例如VMWare使用的VMDK文件，或是系统部署镜像SDI文件，也可用它将其装载为虚拟磁盘。较特别的是，软件支持将虚拟镜像全部载入到内存中（虚拟时选择“RAM”），这样可让镜像读取更快。对于部分格式的虚拟磁盘文件，本软件还可直接将其格式化或进行其他修改。

目录分享——MasterCopy Tool 1.1

□**大小：** 28kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://down.tech.sina.com.cn/content/35229.html



如何将你的CD或硬盘上某个文件夹的目录（例如你收藏的音乐）分享给别人？如何将你刻录的众多CD做一个简单的索引放在硬盘上以备日后查询？用一下这款大小仅28kB的工具吧。软件只有一个对话框，只要在第一行填写要索引的目录或磁盘盘符，在第二行填入生成索引文件的位置，按下“Snap it!”，稍等后就能得到一个与被索引目录完全相同的文件夹，只是这个文件夹下所有文件，虽然文件名与类型都与原来的一样，但大小却一律只有31字节！此时如果要分享或备份，就将它们打包起来吧！

鼠标临时替代器——Mouser 1.0

□**大小：** 192kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://down.tech.sina.com.cn/content/31375.html

一款基于AutoHotKey（AHK）软件制作的小工具，功能是用键盘临时模拟鼠标。你可将它保存在硬盘上备用，当你的鼠标或是笔记本上的触摸板临时罢工，就能用上它了。软件的使用方法有些特别：你可将每次点击鼠标前的移动和该次点击视为一个“动作系列”，每次按下默认快捷键“Ctrl＋M”即开始一个系列，每次鼠标点击后该系列结束。在系列开始后，你可按键盘上的4方向键或是“J/I/L/,”键来移动鼠标指针，移动到位后按下“K”或回车键执行左击指令，按“R”执行右击指令。它的移动也很有特色，每次按键并非连续移动指针，而是确定一个移动范围（例如当你向左移，当前指针右侧的空间就会从移动范围中排除，同时指针会向左侧移动到当前水平范围的1/2处），数次移动后即可精确确定指针的位置。最后注意本软件在部分杀毒软件中可能报毒，但实际并不存在安全问题。



近来国内的重要软件新闻，还是各大软件“巨头”们纷纷以各种正规的“山寨”方式不断进入大家所熟悉的个人软件领域。所有的指向都是“平台”，为什么一个软件做得中规中矩还可以免费并且似乎还可以没广告，原因只在于它是“平台”的一部分，不断扩大平台自身的价值才是这些“巨头”们的最终目的。如此看来，单独个体的软件生产者似乎起步变得更艰难。然而，历史证明垄断与自由化总是交替进行的，它们的均衡取决于垄断政策、创意、技术的多方进展。变化无处不在，对于有梦想的人，真正的停滞是活在昨天的固定模式中。

■四川 董辛

团体语音新选择——QQTalk

□**版本：** 2.0 Preview □**大小：** 6.72MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 腾讯公司 □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无
□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://im.qq.com/qqtalk □**下载注册：** http://im.qq.com/qqtalk

说明： QQ软件产品线又添新成员，这次腾讯所涉足的新领域是多人语音交流。显然，绝大部分用户无需注册新账号，就能使用已有的QQ号直接登陆使用，普通用户最多可创建3个语音房间，创建的房间不可删除和转让。软件的主界面和同类软件的纵向长条窗口不同，采用了常用软件的横向窗口，房间列表以图标方式排列，实际的使用体验较为不错。软件各方面的功能及设置都较完善，以前使用过YY（歪歪）等工具的用户应当觉得非常熟悉……

点评：软件整体功能中规中矩，使用时无需进行账号注册是它最大的优势。



MP3轻松剪切——Mp3ABCut

□**版本：** 2.0.6 □**大小：** 3.21MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** WSGSOFT.com □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无
□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.wsgsoft.com/mp3abcut □**下载注册：** http://down.tech.sina.com.cn/content/50322.html



说明： 一款可用来轻松剪切MP3文件的软件，它直接在MP3格式的基础上剪切，因此不会带来音质损失，同时剪切之后还会自动保留原文件中的各种标签信息。除此之外，它最大的特点是方便而精确的操作，用户可使用“↓”按键控制播放与暂停，用“←”“→”键控制较大范围的前后跳跃（默认为3秒，可自定义），而“↑”键则可循环设定剪切起始点（a）、结束点（b）、取消a/b点。软件还提供了用于微调的工具栏按钮（默认200毫秒，也可自定义），用户能实现更精确的控制。

点评：功能虽然简单但使用起来非常流畅，软件作者在设计上为用户考虑得较为周到。

极度精简——迅雷精简版

□**版本：** 1.0.0 □**大小：** 2.27MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 迅雷网络技术有限公司 □**平台：** Win9X/2000/XP/Vista/7
□**注册费用：** 无 □**未注册限制：** 无 □**主页：** http://dl.xunlei.com/mini.html □**下载注册：** http://dl.xunlei.com/mini.html

说明： 从软件名上看，这似乎是“迅雷7”的浓缩精简版。不过某种程度上它或许并非不是一个真正的原产品“精简版”，因为其功能只与各种第三方网页浏览器自带的下载管理模块齐平。软件的界面确实被极度地简化和轻爽化，用户面对的仅有一个下载任务列表。软件设置中的内容也非常有限，只有同时下载数、存储目录及速度限制等几个部分。可最让人匪夷所思的是，它只支持普通的HTTP和FTP下载协议，如BT、eMule，甚至是迅雷自家的“thunder://”协议都一概不予支持。

点评：迅雷曾经推过一个“迷你迅雷”，笔者注意到该软件的最新版为“3.x”，它的功能比“迅雷精简版”丰富，体积却不到500kB，因此很有理由相信，迅雷精简版的背后必定还有更多的商业谋划。





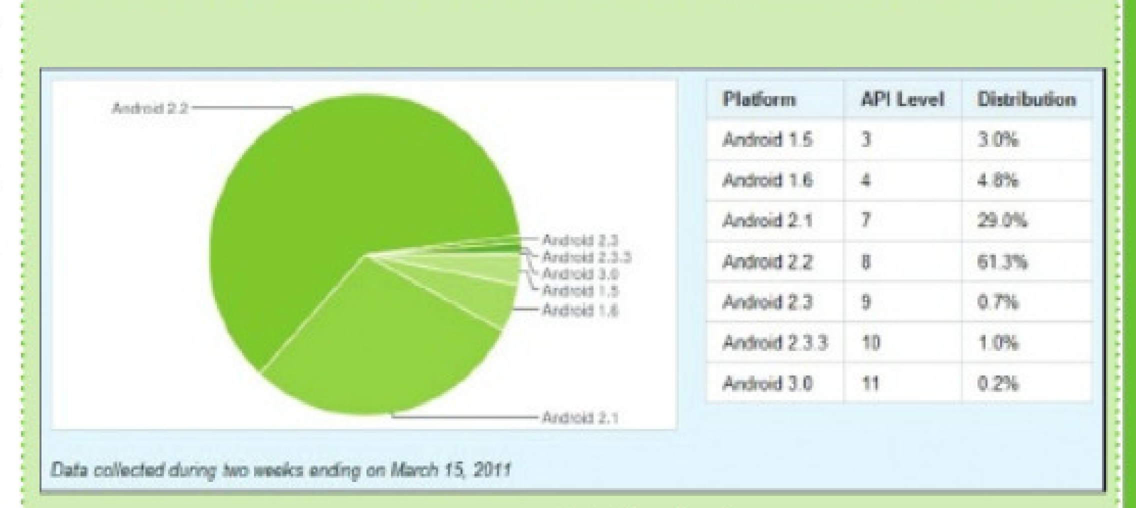
前些天一位朋友购买了某品牌的Android手机，回家后竟发现系统没有内置电子市场（Android Market），也没有Gmail、Google Map等应用，他非常困惑，不知该从何处下载软件。这个现象在行货手机中普遍存在，目前没有一个彻底的解决办法。那我们为什么不用“安卓市场”“手机助手”等第三方软件商店呢？一个原因是它们的软件数量少、更新速度慢，而更重要的是用户无法使用Google的许多服务，体会不到系统升级带来的好处，这真是件遗憾的事啊……

■辽宁 马卡

该选哪个版本？——Android开发者博客公开系统版本所占比例

不少人一直为Android系统混乱的版本而困惑，这必须归罪于Google，他们因为惧怕iOS占领过多市场而竭力推广Android，可又在过程中没能和产品厂商间形成默契，忽略了揠苗助长带来的后果——即最终产品有各式各样的系统版本，用户使用过程中会遇到兼容性问题。技术好一些的厂商能让产品快速升级到最新系统，尽可能地照顾好自己的用户，但实力不强的厂商只能让人望了，他们的用户必须耐心等待，还可能永远也等不到升级。其实受影响最大的当属程序员，他们该以哪个版本为主力开发？整个“生态系统”还健康吗？体贴的“Android开发者博客”给出了有价值的参考信息——近半年来所有Android设备上，2.2及更高版本已占近三分之二。也就是说，Android2.2在发布了近1年之久后终于形成了普及态势。据称，该数据他们是根据访问电子市场用户的系统版本统计得出，考虑到许多国内用户根本无法访问电子市场，此数据应该有较大的误差，但不能否认的是我们没有必要再选择Android 2.2以下的版本了，因为许多应用了高级API的程序无法向下兼容，何况Android 2.2也有多项重要更新，可以让硬件更具实用价值。

点评：购买电子产品来时，大多数人都明白“买新不买旧”的道理，可具体下来他们又太重视系统版本、硬件性能等麻烦的参数和指标，经常无法把钱花在购买最需要的功能上，我们以后再购买时是不是应该先亲自调查一下，而不是轻信厂商宣传呢？



Platform	API Level	Distribution
Android 1.5	3	3.0%
Android 1.6	4	4.8%
Android 2.1	7	29.0%
Android 2.2	8	61.3%
Android 2.3	9	0.7%
Android 2.3.3	10	1.0%
Android 3.0	11	0.2%

Data collected during two weeks ending on March 15, 2011

Android 2.2所占份额高达61.3%

评论、投票、看新闻——网易新闻客户端

网易新闻客户端覆盖了iOS、Android、Symbian S60等主流手机系统，它将网易新闻的内容很好地移植到了客户端上，用户可方便地查看分类消息。软件默认包括“头条”“体育”“娱乐”“财经”“军事”5个关注度较高的栏目，其他栏目可点击“更多”察看。客户端的特点是支持“回帖”“盖楼”“投票”等一系列功能，它们操作方便、运行流畅，按键和字体也足够大，同使用PC阅读相比并没有很大差距，用户不会觉得难以适应。首次阅读新闻时软件会弹出教学提示，用图示讲解具体操作方法。发表评论时与PC上相同，必须使用网易通行证，而投票功能无需关联账号。它还有不少人性化功能，例如支持离线阅读和后台推送功能，用户可以在无网络情况下查看下载的新闻，并利用推送快速获取新消息。

点评：如果你常阅读网易新闻并参与评论，用这款软件会比手机自带浏览器高效得多，此外它能把快讯推送到手机上，满足用户及时获取信息的需要。



新闻阅读界面，可以向下滚动

可以切换到评论界面

Local Mind——让位置最合适的人解决你的问题

2011年SXSW大会（South by South West）是新产品、新技术、新公司集中亮相的科技展会，它会预示出未来技术的趋势和潮流。会上一款名为Local Mind的软件得到了媒体的关注，它提供基于位置的服务，即时下流行的LBS（Location Based Services），用户使用它后可在一张地图上看见自己的位置，同时还能看见其他离自己较近的人。直接点击他们的图标，你就能向他们发送一条信息。可以想象，当你身处陌生的位置，想找一家价廉物美的快餐店就不用靠经验和运气了。你可以选择立即求助几小时内在此地“签到”（Check In）过的其他人，同时这些人不局限于Local Mind用户，该软件能获取社交网络及其他签到类软件的信息，因此覆盖面极广。

点评：LBS正逐渐走近普通用户，国内已有许多针对性较强的应用，不过这种服务是否能得到国内用户的广泛认可仍是未知数，如何能让服务提供的内容真正有意义，而不是各种变相广告，这才是这种模式更健康地发展下去的动力。P



图中每个气泡图标都代表最近在该位置“签到”过的其他用户

















兴亡谁定
——十周年回顾专题之数码娱乐、存储篇

■广东 腊鸭

序言

十周年回顾专题就要接近尾声了，笔者多少有些伤感，作为曾经的从业者见证了潮流更迭、兴衰起落，知名厂商的败走麦城、新兴企业的倏忽兴亡。时代的巨轮总是毫不留情的碾压着跟不上节奏的失败者，我们不可能将这10年中发生的所有事件一一阐述，也还有许多不为我们所知的故事在之前、眼下和未来悄悄发生着。

●其兴也勃，其亡也忽——MP3、MP4

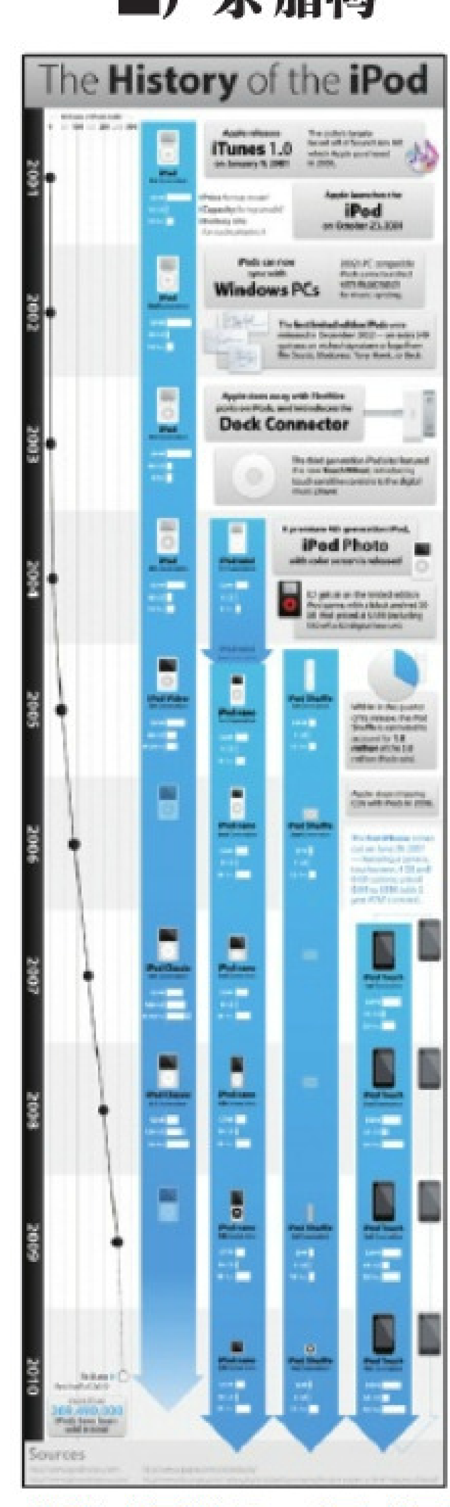
10年之前，MP3还是全球IT业界中技术进步最快的行业之一，其衍生出的MP4产业也曾欣欣向荣。投身其中的厂商都有所斩获，也出现了许多令消费者激动不已的代表性产品。可以说它们改变了IT行业的发展轨道，也改变了闪存、音乐和网络共享等多方面的产业格局。但随后的几年中，MP3、MP4逐步走向低谷，甚至“已死”的论调也散播开来，这个产业发生了什么？

○10年之前！

MP3播放器在诞生之初，虽然拥有崭新的技术和网络共享免费的光环，但作为音频播放器最重要的评价标准——音质，却是惨不忍睹。如果您有幸从CD过渡到MP3播放器，会发现MP3的数码味太重，生硬而粗糙，没有亮丽的高音，更别说震撼的低频，音乐发烧友称之为“高科技垃圾”。这些可怕的评判也同样适用在1984年诞生的CD播放机，黑胶唱片发烧友就是用以上的话来这么对待它的，“数码声”这个略带讽刺的名词也诞生于那年。

早期的MP3播放器音质不佳，主要受限于解码芯片和MP3音频文件。现在可能无法想像，当年堪称天价的产品无法扩容，也仅拥有几十MB的存储容量，加上流传于网络上的共享音乐为了在网络上快速传播（当时的网络速度可没有Gb/s或Mb/s一说，都是以kb/s来计算的），基本都是以较低码流进行压缩，音质损失的程度可想而知。

技术的快速发展使MP3的主控芯片素质不断提高，容量也在不断扩大，而在网络速度的允许下，MP3音频文件也向着无损压缩格式迈进，苹果的iTunes平台更是提供了正版无损MP3的下



这张由国外iPod历史网站所制作的10年iPod发展历史图上，可以用很清晰的思路读懂MP3、MP4行业这10年来的发展轨迹和技术进步的重要拐点，甚至预测到它们未来的发展方向

载服务，当APE/FLAC这类几乎和CD没有任何音质差别的无损音频格式被主控芯片支持之后，MP3播放器的音质达到了巅峰，从而使其被越来越多的人接受。在没有被山寨侵袭和价格战骚扰之前，前期的MP3播放器产品内置主板焊接精良，使用的电容、电阻、晶振等元器件无一不是上品，远超现在的产品，诞生了不少所谓的音质“神器”，不像现在的许多MP3只是花哨的玩物。

小知识

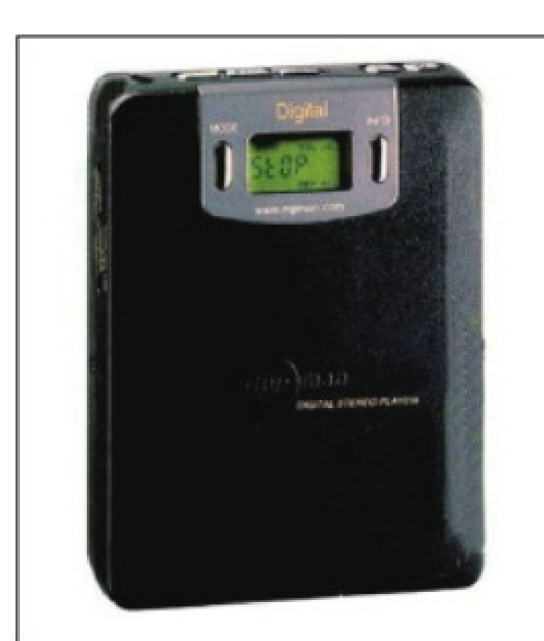
MP3音频格式是在1991年由位于德国埃尔朗根的研究组织中一位员工发明和标准化的。所谓的MP3也就是MPEG标准中的音频部分，简单点说就是仅有音频的MPEG。根据压缩质量和编码处理的不同分为3个层次，即MP1、MP2和MP3这3种声音文件，MP3音频编码具有10:1～12:1的高压缩率，同时基本保持了低频部分不失真的特性，但牺牲了12kHz～16kHz这一人耳相对不敏感的高频部分质量，换取文件的高压缩比。相同长度的音乐文件用MP3格式来储存，一般仅有WAV文件的1/10左右，但音质要低于CD格式或WAV格式的声音文件。

APE格式是流行的数字音频文件格式之一，也是苹果极力倡导的音频文件压缩格式。与MP3有损压缩方式不同，APE属于无损压缩音频技术，音质上没有任何损失，而文件大小则是CD格式的一半左右，可以节约大量的存储资源。

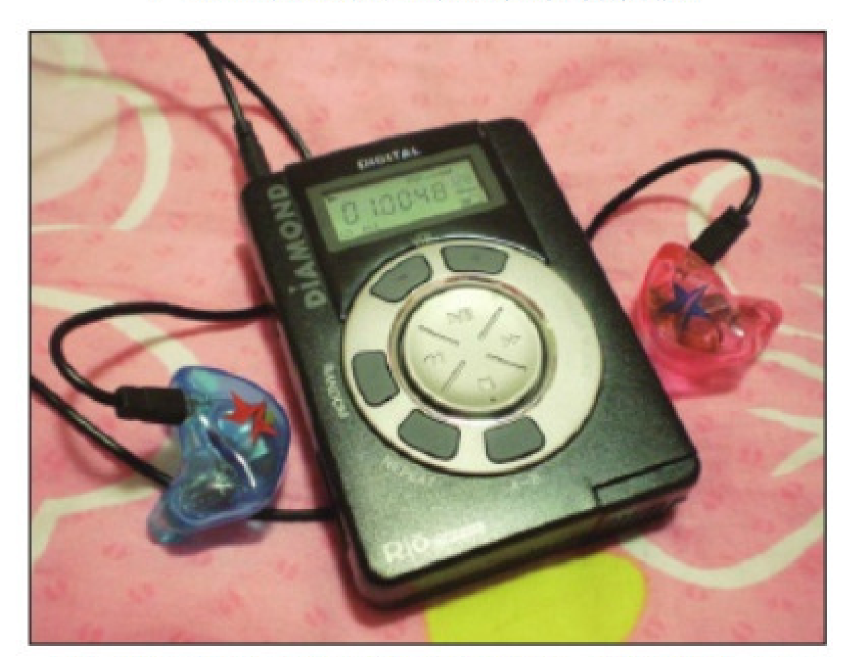
○2001年～2003年，行业发展的开始！



2000年创新发布的Nomad Jukebox MP3播放器外形酷似CD播放器，体积巨大的它采用了笔记本2.5英寸硬盘为存储介质



全球首款MP3播放器——Saehan MPman F10采用NAND闪存存储，最大可扩充至64MB



当年流行的帝盟RIO PMP300，现在拥有甚至认识它的人已不多



当年采用微硬盘为存储方式的苹果iPod定位高端，零售价格为449美元

刚刚诞生并进入市场的MP3播放器，所配备的基本都是简单的黑白液晶屏幕，谈不上有什么分辨率，仅可显示电量和曲目名称等必要的信息。在只能播放音频文件的大前提下，MP3更像是CD播放器和MD随身听的替代品，但这个替代产品也不便宜，容量和品牌决定了它们的身价，名牌产品动辄千元以上。且使用MP3的前提是要拥有一台个人电脑，用来下载、存储，以及向MP3播放器传输曲目，这也大大限制了当时MP3播放器的快速普及。

不过在网络和盗版MP3光盘的影响下，MP3播放器只需一次投入便能永久享受的“特殊性”凸显出它对CD播放机的优势。在初始发展的几年，最值得关注甚至是影响到MP3行业未来发展方向的首次转折点，就在内置存储介质的选择上。

MP3在早期的产品设计上分化出两条道路：一是以2.5英寸硬盘或微硬盘为存储方式；二是使用NAND闪存为存储介质，因此可以简单的分为硬盘类MP3和闪存类MP3，它们各有优劣。硬盘类产品存储容量大但价格昂贵，且因为硬盘使用机械结构而害怕震动，耗电量大，体积也很庞大。闪存类产品则恰恰相反，外观可以塑造得时尚小巧，不必担心外力等因素，耗电量小，但受限于当时的闪存制造能力，可用存储容量十分有限。苹果主打的iPod第一代至第三代产品均采用了微硬盘结构，到2003年累计销量不过十几万台，可想而知消费者对硬盘类MP3的接受程度。

除了苹果的iPod外，还有一款产品应该被我们所记住，那就是帝盟的RIO PMP300播放器，作为第一台真正流行的产品，它不仅带给厂商们设计的启示，也奠定了MP3芯片的总体结构体系。RIO PMP300采用NEC的8bit单片机为核心，Actel的FPGA芯片作为接口逻辑和SM卡控制器，再搭配Micronas的DSP和DAC，三星的NAND闪存和Maxim的电源管理芯片，结构非常像一台微型计算机，而芯片组的构架决定了它使用的是硬解码技术，也就是说PMP300播放器只能用来解码播放MP3音频，别无它用。

从数码历史的角度来说，无论是VCD还是DVD，到现在的蓝光高清产品，最初使用的基本都是DSP硬解码方案，随后的技术革新使其被通用芯片的软解码方案所代替。MP3也不例外，在不断的发展中，成本更具优势、音质提升效果也更为明显的软解码方案开始流行，也因此造就了我国南方众多小厂投身MP3的浪潮。

总体来说，初期发展的3年中，闪存的容量限制和微硬盘的高昂成本，限制了MP3产品的迅速发展，但随后几年发生的事情，是许多人始料未及的。

○2004年～2006年，高速增长和行业衍生！

到了2004年，随着闪存制造工艺的提高，更具性价比的MLC闪存开始取代SLC闪存成为MP3播放器的主流存储介质，这一时期最具有代表性的产品就是iPod Mini和后续的iPod Nano，不过深深抓住年轻消费群体心理，红极一时的却是功能简单、价格便宜的iPod Shuffle。请将目光再次移到本文初始的图片上，我们看到iPod产品线总销量在2004年～2006年一直处于超高速增长阶段，其中iPod Shuffle贡献了相当大的市场份额。苹果的这3款产品不仅改变了用户对MP3播放器的看法，也改变了网络大潮中音乐产品的盈利模式。它们被人铭记的另外一个原因则是颠覆了整个闪存市场的格局，连续数十月的热销造成了全球闪存产能紧张，甚至影响了其他数码设备甚至PC市场中内存的价格。

SLC和MLC制程闪存的区别

SLC和MLC是两种不同类型的NAND闪存存储器，可用在MP3播放器、U盘等产品中。SLC全称是Single Level Cell，即单层单元闪存；MLC全称是Multi Level Cell，即为多层单元闪存。它们之间的区别在于SLC每一个单元只能存储1bit数据，而MLC每一个单元可以存储2bit数据，MLC的数据密度要比SLC大一倍，单位容量成本当然也就比SLC便宜一半。

在这数码播放器发展的黄金3年中，苹果的高速增长只是其中的一个小插曲。MP3行业在这段时间内可以说是百花齐放、百家争鸣：体积越来越小、功能越来越多、价格逐季调整、可供选择的品牌琳琅满目，甚至连生产研发MP3解码芯片的厂商也越来越多。我国的炬力和Sigmatel的专利诉讼连环案掀起了轩然大波，却丝毫掩盖不了MP3行业在2006年到达了整体销售额历史顶点的辉煌战绩。



谁能想到功能简单而小巧的iPod Nano与Shuffle会大获成功呢？

在MP3加入了可以浏览图片和播放320×240简单动画功能的时候，能够实现视频播放的MP4播放器开始进入消费者的视野，它的出现终结了便携式DVD在移动播放器上的统治地位，也展示出简单音频播放到视频播放巨大的技术飞跃，整个数码播放器市场在此时看来是生机勃勃、春意盎然的，但因市场竞争导致的恶性价格战已经摆在了MP3厂商的面前。



众多采用Sigmatel 3410解决方案的产品，成为了低端市场的抢手货

MP3行业进入彩屏和MP4播放时代后，对芯片功能的要求越来越高，仅仅凭借DSP架构已经完全不能处理视频播放，于是采用ARM架构处理器的软解码芯片解决方案开始显露锋芒。

不甘心被MP3和MP4抢去市场的索尼在2004年底推出了具有MP3、MP4播放功能的PSP游戏掌机，2005年索爱发布了W800C音乐手机，音质表现并不输给高端MP3播放器，同时也带给消费者另外一个信息：你出门的时候需要多少设备来支持你的娱乐？在这个阶段，未来MP3和MP4行业的竞争对手们开始另辟战场发展自身的特长，数码播放器功能单一的缺点被暴露在世人面前。



全球第一款实现视频播放能力的MP3，也就是后来所说的MP4——DMTECH DM-AV10

继硬解码MP3解决方案之后，软解码方案Cirrus Logic的E7000系列开始崭露头角。所谓的软解码其实就是采用了通用处理器芯片+固件配合的方式，来实现MP3音频解码的功能，事实上，Cirrus Logic系列产品曾多次应用在PDA中作为主处理器，处理MP3音频自然绰绰有余。随后它推出了很多老用户熟知的EP7200系列，基于ARM7核心构架（常见于智能手机和平板电脑），开辟了MP3软解码的先河，后来将处理芯片主频提高到74MHz和90MHz的EP7300系列更奠定了Cirrus Logic在音频领域举足轻重的地位。

与之竞争的飞利浦SAA7750芯片同样让许多人记忆犹新。SAA7750曾是高品质MP3的代名词，它配合森海塞尔的MX500耳塞，成为了许多媒体评测的依据和喜欢MP3播放器用户的经典配置。飞利浦SAA7750拥有24位DSP和32位ARM RISC处理器，具备可编程DSP架构，可支持多种音乐格式解码，支持解码速率为8kbps至320kbps，信噪比高达90dB，兼容多种EQ音效，支持Line-in、扩展卡以及其他主流MP3解码芯片特性，不仅为中高端产品提供了可靠的音质水准，还丰富了MP3播放器的扩展功能。



PSP及娱乐型手机的出现使MP3与MP4产业开始遭遇生存危机

以上两款芯片都只存在于中高端产品中，面对普及程度最广的Sigmatel 3410，Cirrus和飞利浦在市场中的占有率之低则令人汗颜。拜许多山寨小厂所

赐，采用Sigmatel 3410解决方案的产品在2004年和2005年几乎铺遍了整个市场，不仅因为它低廉的批发价格，还因为其较高的整合度，不需要太多周边元件的配合，性能稳定不易崩溃，相关产品的低成本与低技术含量让很多“手工作坊”式的生产企业也能够挂出“正规厂商”的品牌，甚至以靓丽的外形和低廉的价格吸引了更多消费者。但它最大的缺陷就是音质水平实在难以恭维，能响而不能细听，注定了它只能生存在低端中。

○2007年～2010年，落幕！

伴随着iPhone的问世，苹果公司也发布了第一代iPod Touch——iPod系列全新的产品线。尽管有着iPod的名头，但它本质上已经不再是那个只具有播放音频和视频功能的MP3或MP4了。阉割掉电话功能模块的产品能做什么？我们用另外一个角度去理解它——“缩小版的iPad”，你就应该知道它能怎么用了。面对功能单一的弱点，苹果选择了和索尼几乎相同的道路，把多种功能集于一身，向智能化发展。



iPod Touch为MP4指明了未来的发展，但又有谁能按着苹果的方式走下去呢？

在MP3使尽了外观、价格等各种解数之时，“MP3已经死亡，MP4即将夕阳”的论调开始四处传播，这句刻薄的用语虽然不免夸张，却道出了残酷的现实：传统意义上以音频和视频播放功能为诉求的MP3、MP4，在面对具有相同功能的智能手机、掌上电脑、平板电脑甚至是电子阅读器、掌上游戏机等多线进攻时，它们已经没有生存下去的余地。虽然苹果还在声称不会放弃iPod Classical产品线，但2007年之后便一直没有发布相应的新品了。

从2008年720P高清普及到2009年完成1080P全高清革命，在国产芯片组解决方案的大力支持下，MP4视频播放能力突飞猛进，流畅度甚至超越了2005年前的台式机。在将CMMB电视功能囊括之后，MP4似乎已达到了随身播放器的能力顶峰，但此时它却发现3G智能手机在娱乐型方面也达到了几乎同样的水平，并在通讯、网络、控制、甚至拍摄创作方面具有天然的优势，但MP4已没有进一步的技术发展空间了。你出门的时候需要多少件设备来支撑你的娱乐？1件？2件还是N多件？MP3、MP4产业走向夕阳甚至消亡已经成为不少人中心照不宣的想法和结论。

在最近的几年中，飞利浦直接将应用在数字电视、Hi-Fi音响等专业领域的PNX系列芯片引入MP3业界，以对Sigmatel 3500系列芯片进行反击。很难说这是否是明智之举，因为PNX芯片的功能太强大使得成本居高不下，而众多的功能又拖累了音质这个最基础的能力，有用户认为它甚至不如上代芯片SAA7750。PNX010x系列解码芯片包括PNX0101、PNX0102和PNX0105。PNX0101和PNX0102主要应用于闪存MP3随身听，PNX0105则是针对采用微硬盘为存储介质的多媒体播放器。PNX0101内嵌4Mbit的可编程FLASH，只支持USB1.1，因而所有采用PNX0101芯片MP3所配备的USB2.0接口，都是通过额外增加USB2.0控制芯片来实现；PNX0102则内嵌有8Mbit的可编程FLASH，自身提供了对USB2.0的支持；PNX0105同样支持USB2.0，而且还支持GDMA和IDE（ATA/ATAPI/PC Card）等接口，但它没有内置可编程FLASH。



MP4芯片方案提供商在全面推进Android智能平台，不知这样的产品是否还能称之为MP4播放器

虽然现在市场中还有大量的MP3和MP4的产品，但购买者似乎只将目光锁定在几件天价“神器”上：建伍HD10GB7和HD60GD9、BeoSound 2、BeoSound 6、索尼SEP-50BT，这些产品的昂贵价格超乎人们的想像，代表了MP3贵族最后的表演。收藏也好，纪念也罢，保存好身边的它们，当作曾经快乐和癫狂的证明吧！

●数码之心——闪存篇

在之前我们介绍的数码摄录设备和MP3、MP4中，总是有一小片和处理核心相比，似乎并不起眼的小东西，却被用户更珍重的保存着，那就是存储了创作者或收藏者心血的——闪存。

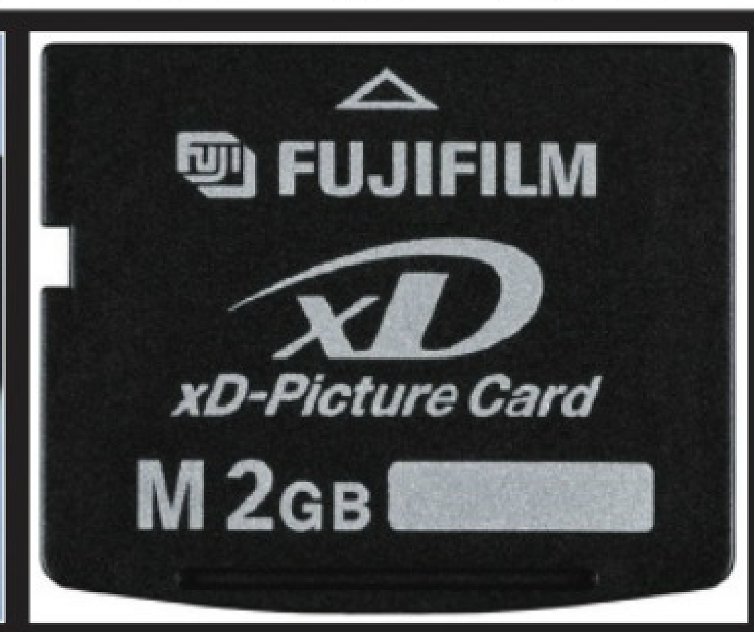
闪存是一种长寿命的非易失性（在断电情况下仍能保持所存储的数据信息）存储器，数据存取不是以单个的字节而是以固定的区块为单位，区块大小一般为256kB到20MB。使用闪存篇这个名字是有所顾虑的，利用闪存技术存储电子信息的存储器，根据不同的生产厂商和不同的应用范围，大概可分为SmartMedia（SM卡）、Compact Flash（CF卡）、MultiMedia Card（MMC卡）、Secure Digital（SD卡）、Memory Stick（记忆棒）、XD-Picture Card（XD卡）、U盘、SSD（固态硬盘）等，虽然这些产品外形、接口、规格不同，但技术原理是相近的，故将其整合为一篇回顾，进行介绍。

○2000年，接口规格尚未统一，U盘存储初现市场！

在2000年前，闪存卡主要应用在数码相机、PDA当中，出于技术专利和厂商自身发展考虑，各种闪存卡大都是无法相互兼容的，市场上的产品既琳琅满目而又杂乱无章，懂行的用户可以直接进行选购，而不懂的买家只能带着数码设备去寻找匹配的卡片。在卡片的数据读取上，因为接口等问题，都需要专用的读卡设备，好在多合一读卡器产品很快上市，这一点没有对用户造成太多的困扰。此时流行的产品主要有CF卡、SM卡、MMC卡、XD卡和索尼专有的记忆棒，受限于制造能力，容量一般在8MB～64MB之间，且价格不菲。







MMC、SM、XD卡目前已经消失

而为了更快速的进行小文件传递，替代软盘这种落后的存储方式，U盘的概念也在这一年诞生了。首次将使用USB进行数据传输的闪存设备进行专利申请的是我国深圳的朗科公司，并命名为优盘，其他厂商为避免版权问题，皆使用谐音称之为U盘。当时全球共有5家企业拥有自有闪存盘品牌，分别是以色列的M-System、新加坡的Track、朗科优盘、鲁文易盘和韩国FlashDriver。但这5家推出的产品是有区别的，M-System、Track、优盘以及Flashdriver的第一代闪存盘在各种操作系统下都必须要安装驱动程序才可使用，这并没有实现U盘真正的“移动存储”的特点，且当时这些厂家推出的闪存盘价格非常高，朗科优盘的16M产品就能卖到1000元左右。鲁文推出的第一代闪存盘——易盘最鲜明的特点是具有“免驱”功能，Windows 98/SE以上版本的操作系统均可即插即用，让用户真正实现移动存储。



各种U盘，注意不能都叫优盘

○2001年～2004年，淘汰落后接口，U盘逐步普及！

在早期生存竞争中，闪存卡的优势主要体现在传输数据的速度和容量的可扩充性上，体积甚至价格都并不重要，由于CF及接口兼容的微硬盘改进容易、容量最大、性能最强，因此占据了专业数码单反、高端数码播放器等高端市场，地位相对稳固，而SM卡、XD卡和MMC卡应用的范围集中在老式MP3和PDA当中（还有我们熟知的文曲星等设备），虽然当时也拥有不错的市场，但随着设备的淘汰和自身规格的落伍，慢慢被厂商与用户放弃。SD卡作为小巧型的闪存卡之一，与其他产品定位、市场、价格都相当类似，但却因为兼容性、专利保护、厂商博弈等多方面的原因下，2004年后逐渐统一了小巧型存储卡市场，接下了前辈们的重任，开始向各种小巧数码设备进军。索尼的记忆棒则不存在生存和市场问题，索尼庞大的产品线只兼容自家产品，让用户又爱又恨，而其他厂商又无索尼的专利授权，使得记忆棒的价格始终处于高点，用还是不用索尼产品，只有这样的选择。在这个时期里，闪存卡的容量开始向着GB级别迈进，价格嘛，与现在相比当然显得令人难以接受。



SD卡及其衍生型最终一统小巧闪存卡市场

U盘市场随着软驱的取消而蓬勃发展，对一般用户来说，传递文件大小一般超不过64MB，所以对U盘容量要求不高，另外当时电脑的接口为USB1.1或完全没有USB（2000年前的老式电脑），也限制了U盘进一步拓展市场。厂商们也没有闲着，为了吸引用户而在外观和功能上苦下工夫，不仅全面实现免驱的功能，还将数据加密、移动杀毒、随身邮、PC锁等功能逐一添加，以满足商用的需求。

○2005年～2007年，容量激增，价格滑落！

在MLC开始取代SLC制程的2005年，闪存盘的性价比开始慢慢凸显出来，几乎每半年主流产品容量便会倍增，至2007年时，已经达到16GB的水平。在CF卡速度容量同样翻倍的时候，纤薄的SD卡却达到了容量的顶峰，难以继续提

高，于是出现了SDHC标准，它速度更快，容量更大，唯一的问题是早期SD卡读取设备兼容不了SDHC卡。记忆棒也在升级的大潮中迎来了Memory Stick PRO Duo及M2规格的产品，体积更小巧，开始进军手机市场。但对比SD卡衍生出的TF卡，M2还是稍逊一筹，TF卡体积更为袖珍，也更适合使用在手机和PDA当中，被Nokia等厂商广为采用。





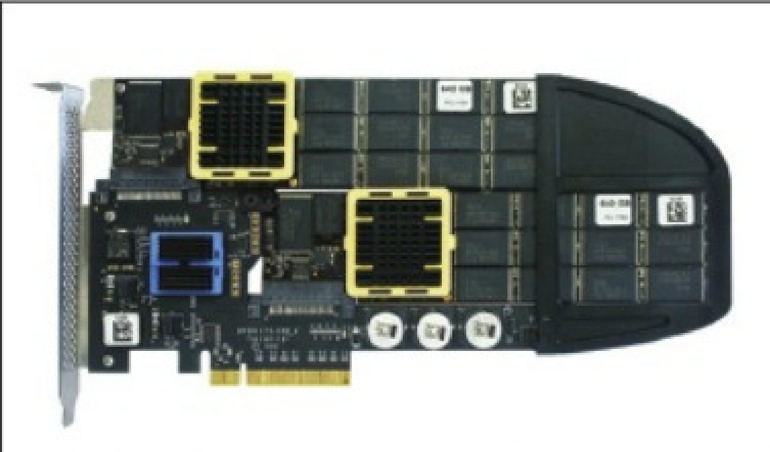
TF是目前最小的主流闪存卡，可使用转接器摇身一变成为其他闪存卡，左侧为TF卡的记忆棒Duo转接器，右侧为昂贵的记忆棒Duo。

随着闪存技术发展，加入U盘生产的厂商越来越多，使U盘的价格越来越便宜，质量也开始出现参差不齐的现象，“黑膏药”、劣质电路、手工焊接等问题被媒体逐步曝光，这样的情况也同样出现在某些知名品牌当中。USB2.0接口的产品铺货市场，为大容量存储时代做好了准备，在2005年还高达2万元的16GB U盘产品，在2007年便已经进入到千元以内的价位，不得不感慨技术为我们带来的实惠。

○2008年～2010年，卖白菜价！出固态盘！



CF卡已经逐渐从主流消费领域消失




早期固态硬盘还尝试过采用扩展槽连接（上图）

这几年闪存卡的价格真的是白菜价，上GB的产品不过百元，甚至到了百元以内。市面上的闪存卡仅存CF卡、SDHC卡和记忆棒3种及其衍生兼容产品，但记忆棒的销量再难比从前，索尼自家的单反产品都开始采用其他闪存卡，其卡片机市场占有率的下滑也致使记忆棒少人问津，甚至索尼自己也开始生产SD卡。而CF卡在单反领域的专用存储地位在2008年开始被动摇，SDHC凭借高速、小巧等优点被数码单反相机厂商所接受，除性能要求苛刻的高端单反之外，CF卡几乎已失去了在数码领域的所有“领土”。

闪存在2008年又获得了新的应用方式，那就是SSD固态硬盘，一种使用闪存为存储介质的硬盘。它具有超越机械硬盘的多种特性，但造价高昂且容量性价比不高，普及缓慢。不过也造就出一种以固态硬盘为系统盘，机械硬盘为存储盘的装机方式，适合追求速度和性价比的发烧友。

U盘的容量已经完全可满足绝大多数用户的需求，大家选购时更注重外形、速度和稳定性，名牌产品还能稳健的保持占有率，杂牌则举步艰难甚至开始慢慢消失。

闪存的未来究竟会怎样，由于涉及太多领域、产品和厂商，我们很难预测，不妨来看一看业界最具影响力的厂商们是怎么说的吧——SanDisk在近期表示，由于闪存具有局限性，发展将走到尽头，SanDisk希望3D读写内存能够成为替代产品，3D闪存芯片将内存阵列从横向排列改为纵向排列，从而能够垂直存储更多数据（和硬盘上的某些技术很相像吧！），这种技术将和东芝联手开发。

作为闪存卡的创始厂商，SanDisk是市面上闪存卡种类最齐全，开发能力最强的供货商之一，它的这番表态无疑具有非常重要的意义，闪存的转型、更广泛应用、联合开发等也许就将是我们即将看到的未来。

10年间的风风雨雨，我们已经回顾了大半，而最后留下的重头戏，则是目前最火的移动互联设备——好吧，我不妨说明白点，就是手机与平板、MID、PDA等大家越来越离不开的，几乎终结了数码市场中的大部分同伴，并已经严重改变了数码乃至整个IT市场游戏规则的产品。请大家耐心期待吧。P



超小的U盘已能达到8GB甚至更高的容量



一根小跳线 助西数SATA硬盘性能提升

一根小跳线 助西数SATA硬盘性能提升

■ 四川 严宾

西部数据（Western Digital，以下简称西数）硬盘以其很有特色的设计，一直受到很多用户和OEM厂商的追捧，而今年3月初它收购日立硬盘后，成为了目前世界上最大的硬盘厂商，相信将有更多的用户接触到西数品牌硬盘。而在下面的实验中，我们不仅是用一根小跳线让西数SATA硬盘性能得到提升，也希望借此能让大家对西数硬盘的了解加深一步。

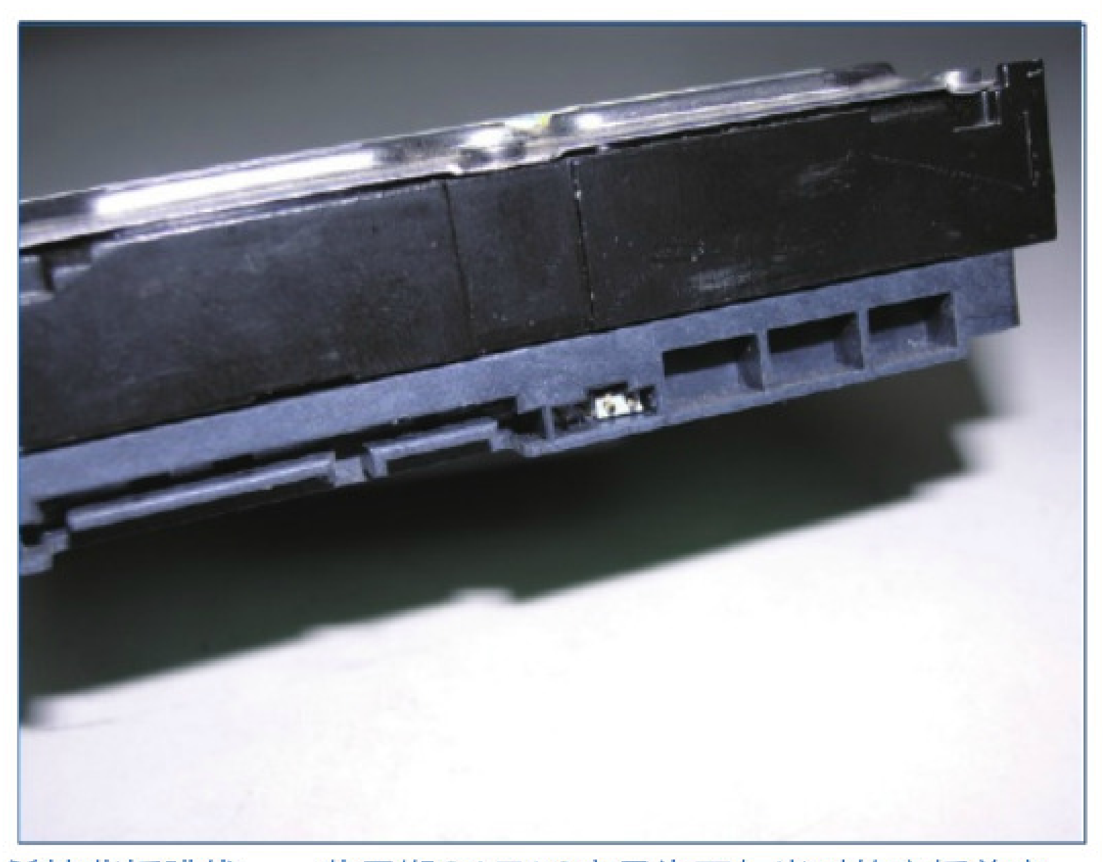
自从SATA界面一统硬盘接口标准以来，硬盘再也不需要对跳线（Jumper）作任何设置，就能立即使用。不过，现在有部分的SATA硬盘仍然提供了跳线设置功能。笔者发现，在SATA硬盘上看似无用的跳线功能其实只要巧加利用，就能给硬盘带来额外的性能提高。下面笔者就与大家作一探讨。



已经快被遗忘的经典主从盘跳线设置

一、西数硬盘跳线暗藏玄机

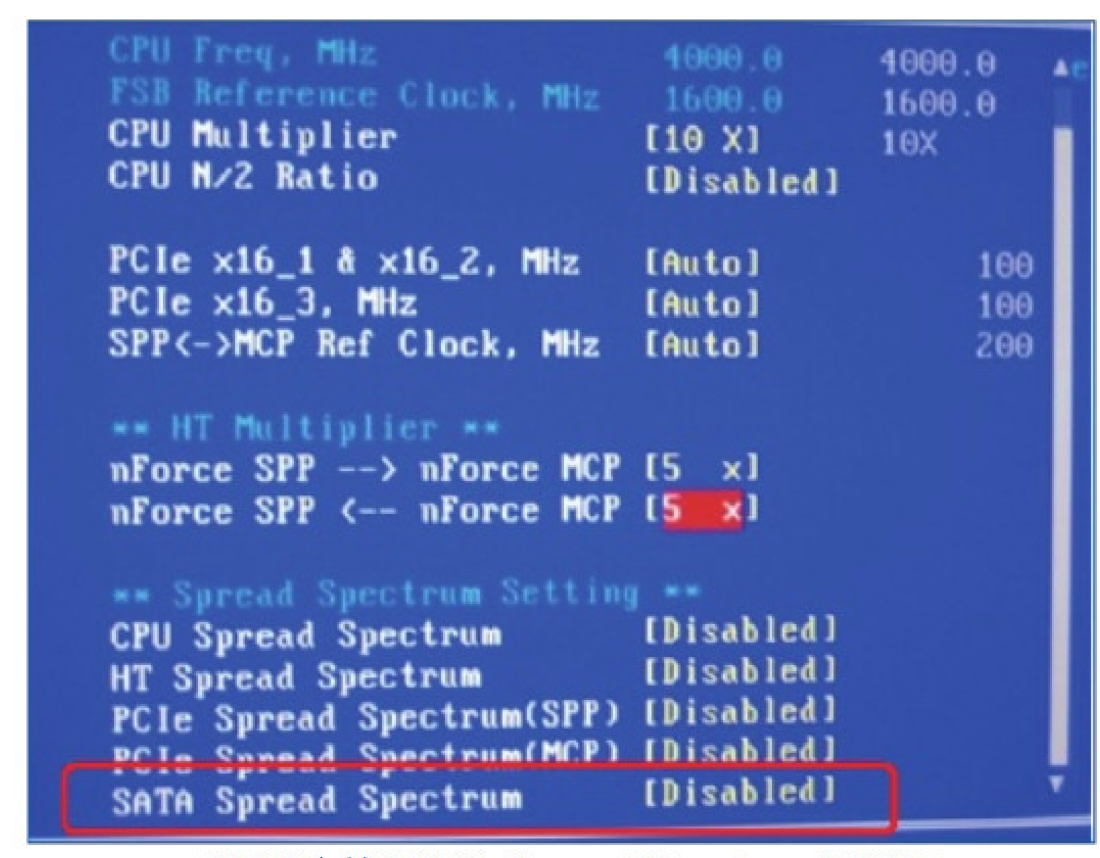
自从硬盘迈入SATA界面时代以来，每个SATA接口只能连接1个设备，用户再也不必像以往安装老式PATA界面硬盘般，手工设置硬盘的Master（主）或Slave（从）排序。虽然现在仍有不少SATA界面硬盘的背板设计有跳线功能（如希捷硬盘），但它的主要用途是降低界面速度为SATA1或SATA2标准，从而改善新款硬盘跟老主板的兼容性。



希捷背板跳线，一些早期SATA2产品为了与当时的主板兼容，默认连接跳线，速度限制为1.5Gbps

不过，笔者发现西数旗下的多款SATA硬盘背面，提供了一个特别的跳线开关——〝Spread Spectrum Clocking〞（以下简称为SSC），并默认为关闭状态。

〝Spread Spectrum〞（展频）一词常见于主板BIOS选项。它的作用是减少电磁波干扰对SATA界面的影响。因为所有时钟信号（Clock Signal）都会出现突波（Spike），即突然产生的异常波动电流，原因常常是电压过高。这种电磁波就是引起电磁波干扰（EMI）的主要来源。在硬件密集的电脑机箱中，电磁波干扰相当严重，它直接影响到SATA界面硬盘的数据传输效果。



BIOS中的SATA Spread Spectrum设置项

目前，虽然包括SATA界面在内的通讯标准都已经事先考虑到受电磁波干扰的问题（即除非电磁波干扰强度极高，否则一般不会明显影响信号的正常传

输），但电磁波干扰仍然会影响到信号的传输速度上限。为此西数硬盘引进SSC机制，预留硬盘背板的跳线接脚1-2作为开关，用户只要将接脚短路就能打开SSC功能，并启动频率调变（Frequency Modulation）功能来微调SATA界面的信号，从而减小电磁信号的干扰，改善硬盘传输速度。

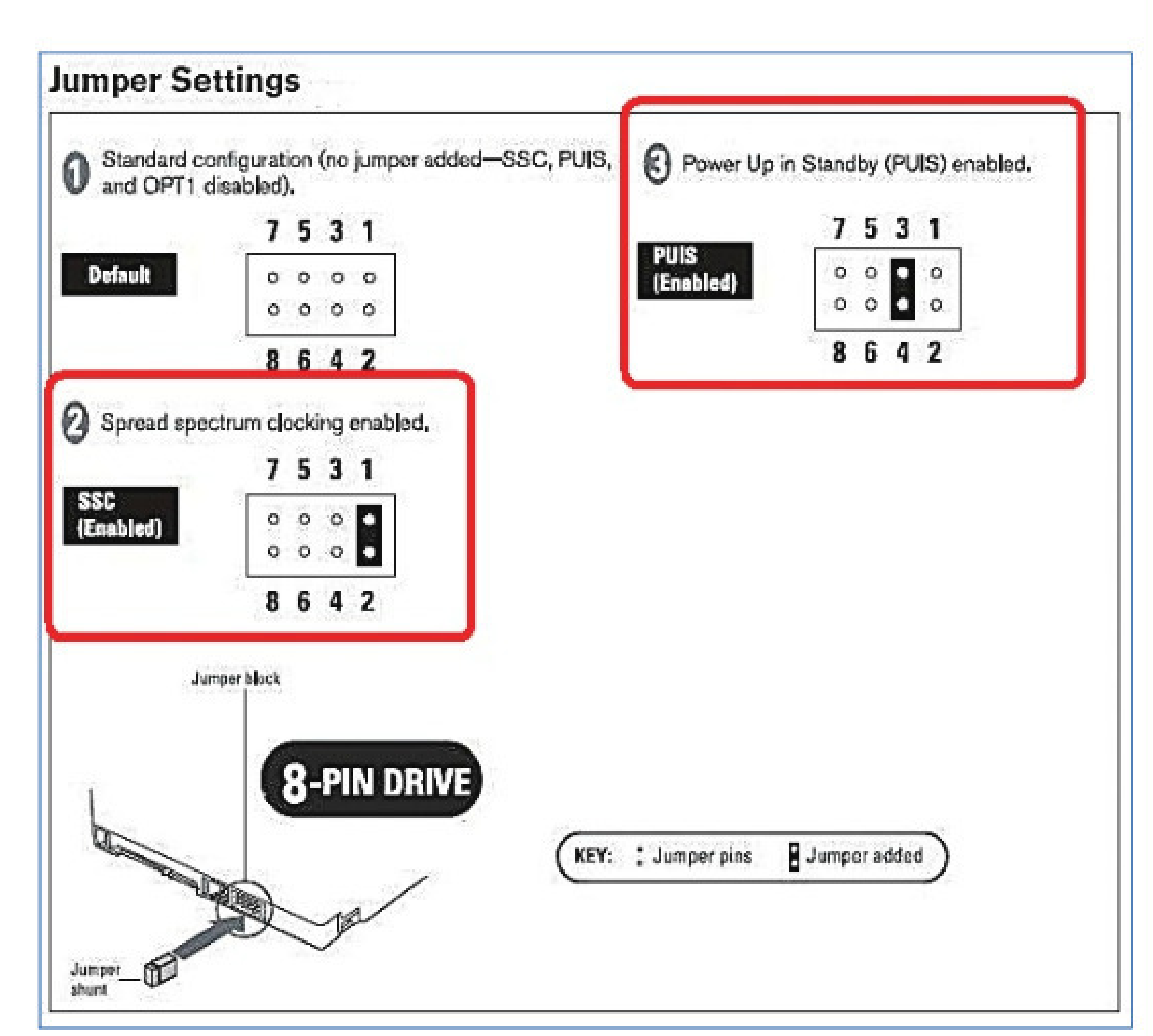
二、实战SSC跳线设置

了解过西数硬盘的SSC跳线工作原理后，下面笔者为大家简单介绍一下具体设置方法。

1、首先，由于西数硬盘没有提供备用的跳线帽（Jumper Cap），因此用户需从旧主板或其他硬盘上取一个跳线帽来使用。

2、在西数硬盘背板的8个跳线接脚中，从最右方数起为跳线1-2，把跳线帽套到这2根接脚上使其短路，就能够打开SSC功能。

3、此外，除了SSC功能，西数公司近年还在SATA硬盘上提供Power Up In Standby（PUIS）功能，又名“Staggered Spinup”。该技术的作用是令硬盘收到SATA界面的传输信号时才启动主轴马达，避免系统启动时同时启动多部硬盘，对电源变压器产生瞬间的高功耗负载。因此，用户可另外使用一个跳线帽将接脚3-4短路，即可启用PUIS功能。



SSC和PUIS跳线示意图

三、性能对比测试

为了解SSC跳线设置前后的性能差异，笔者专门进行了一番简单的对比测试，结果供大家参考。

（一）测试平台

处理器	AMD Athlon Ⅱ x4 620
主板	GIGABYTE GA-MA785GT-UD3H（AMD 785G + SB710芯片组）
SATA模式	AHCI
内存	2×OCZ DDR3 1333 2GB（时序值：CL8-8-8-24 2T）
显卡	ATI HD 5850 1GB公版
主硬盘	Seagate 7200.12 500GB
操作系统	32位Windows 7旗舰版
显卡驱动程序	AMD催化剂驱动10.7

（二）测试结果

测试软件	型号	Western Digital WD10EARS-00Y5B1		Western Digital WD20EARS-00R6B0	
	SSC设置状态	关闭	打开	关闭	打开
HD Tach RW	Burst Rate(MB/s)	215.6	221.7	213.5	224.3
	平均读取(MB/s)	88.7	88.9	79.8	79.5
	平均写入(MB/s)	58.2	61.2	70.4	70.5
HD Tune Pro	Burst Rate(MB/s)	164.8	165.2	167.5	168.6
	最高传输(MB/s)	114.1	114.1	99.6	99.6
	最低传输(MB/s)	43.6	43.6	44.8	44.8
	平均传输(MB/s)	84.6	84.7	761	76.1
	Access Time(ms)*	14.7	14.7	17.4	17.4

注*：该项数值越小越好

（三）结果分析

从测试结果中可知，SSC功能的确能减轻SATA界面内部的电子杂讯干扰，有助于改善主控制器（Host Controller）与硬盘内部控制芯片之间的传输速度。当硬盘打开SSC功能后，“Burst Rate”（爆发速度）一项最大能提高近10MB/s，说明内部杂讯减少，使得速度上限有所提高。

四、结束语

其实，西数硬盘早就提供有SSC功能，但由于硬盘没有自带跳线帽以及从确保最佳兼容性的角度考虑，该功能一般默认为关闭状态。通过本文的测试，证实SSC功能可以提高硬盘的速度上限，虽然对整体性能影响不大，但用户仍不妨一试，毕竟免费的午餐谁不想享有呢？其实部分主板BIOS中提供的“SATA Spread Spectrum”选项，作用跟西数硬盘的SSC跳线功能大同小异，理论上讲也能给大家的硬盘带来一定的性能提升，建议非WD硬盘用户尝试一下启动该功能，看看效果如何。P



地震究竟震坏了谁的脑袋?

■天津 壹分
北京 墨汁作寿

3月11日日本东海岸附近海域发生9级地震，日本全境受到不同程度的影响。地震的影响力不仅反映在日本本土的人员伤亡和财产损失上，同时还扩散到IT和数码产品领域。作为全球主要的IT和数码产品输出国，地震发生的消息刚刚传出，就有人预言各类IT和数码产品（尤其是数码相机）价格将面临大幅上涨。果不其然，没出3天，市场中就涨声一片，家用电器要涨、内存要涨、笔记本电脑要涨、MP3播放器要涨、手机要涨……这其中由于日本数码相机品牌占据了全球80%以上的市场，因此涨价声势最大，个别型号的数码单反相机的涨幅甚至接近40%。许多消费者也因此感到恐慌，部分人甚至临时改变购买计划前去市场中“抢货”。实际上，在这片汹涌的涨价狂潮中，却存在着种种不合理现象。

1.究竟震倒了谁?

涨价产品的理由无非是工厂/公司在地震中被破坏，一段时期内难以继续生产，因缺货而引发涨价。事实果真如此么？在这个全球一体化协作生产的时代，因为成本高昂，日系家电、IT和数码品牌的工厂大多设在中国或东南亚地区，不会受到地震的影响。虽然个别品牌会将一些核心部件或高端产品留在本土制造，但其工厂却未必处在受灾严重的地区。比如索尼的感光元件工厂就位于日本西南部的鹿儿岛和熊本，远离震区。夏普的感光元件工厂则位于福山，离震区也非常远。相对而言松下的感光元件工厂位于砺波，距离震区较近，但也未见其停产或受损的报道。以上3个品牌的4家工厂占全球感光元件市场90%的份额，既然都没有受到影响，数码相机全线疯涨的理由就很牵强了。

实际在灾区或靠近灾区的较大规模工厂，只有尼康和佳能的高端单反产品生产线，而其中确认严重受损的，则只有仙台的尼康工厂。截止发稿时为止，位于宫城县的富士工厂在受损后已开工，相信灾区其他各厂都能很快恢复一定的产能。



地震影响示意图

2.灾后重建款岂能向市场开刀

向市场开刀非常不合逻辑，受灾之后的厂商确实需要筹措大量资金重建或恢复生产，部分原材料也有可能涨价，但这些资金的来源肯定不是当前市场销售的利润，因为市场资金的回笼是相对比较慢的。在这种特殊的时期，为了避免不必要的麻烦，厂商更需要供销渠道的稳定，暂时没有必要调整其市场策略，而且不到一个月时间所产生的利润也根本不足以支持如此大的开销，因此灾后重建所依赖的款项必然来源于银行或金融领域。近期的一些针对性采访报道也表明，绝大部分日本厂商并未在此期间提高产品出厂价格。

3.一场地震，震坏的是渠道商的脑袋

这次涨价狂潮的真正推动者是上游的渠道商，其实这根本不是秘密，当市场供应链受到影响时，“物以稀为贵”的特点就表露无遗。这也是正常的市场经济规律，但让我们感到悲摧的是，日本地震却掏空了中国消费者的腰包，钱都流进了渠道商的口袋。更有甚者，部分渠道商扮演了不光彩的角色，或散布谣言动摇人心，或蠢蠢欲动伺机加入涨价行列。异国的一场天灾，震坏了中国渠道商的脑袋。

裸眼3D手机即将推出

据悉美国移动服务商Sprint定制手机，带有裸眼三维功能的HTC EVO 3D将在今年夏季发布，它采用Android 2.3操作系统，4.3英寸超大触摸屏，960×540分辨率，配备130万前置摄像头。内置高通公司的Snapdragon双核处理器，1GB RAM，4GB存储空间，并支持32GB的microSDHC卡扩展。

这款手机的另一个宣传重点是GPS功能及导航，不知道这一功能会不会利用到裸眼3D显示，此外还有消息称Sprint将推出7英寸的平板电脑产品。



更加时尚华丽的金色NEX-5C

近日索尼在中国内地地区发布了金色双镜头套装数码微单相机NEX-5C（E卡口镜头E 18～55mm F3.5～5.6 OSS和E 16mm F2.8双镜头）。虽然在主机规格上并没有什么变化，但更华丽的金色机身与全面的镜头配置，使其更适合作为相机用户，特别是单反相机用户的二次购机或备份机，当然配给一起出游的女伴也是很好的选择。





联想乐Pad未发布先偷跑

联想乐Pad平板电脑在发布之前，已经开始通过网络渠道小规模发售，新机预售价格为3499元，凡在预售期间预定乐Pad的用户均可获赠价值800元的预售大礼包，包括联想乐Pad键盘支架（Dockey键盘）和乐Pad三件套（乐Pad保护膜、橡胶保护套、内胆包）。预售礼包除了提供了全套保护装备，插上Dockey键盘支架即可实现键盘输入。

乐Pad配置相当出色，10.1英寸电容式多点触屏，分辨率达到1280×800，采用1.3GHz高通Snapdragon 8650A处理器，1GB内存和16GB存储容量。配置虽稍逊于iPad2，但已明显高于iPad及大多数对手产品。不过其最终表现，还要看采用的乐OS 2.0系统后续内容服务是否给力。



传完iPad2传iPhone5，苹果传言总不断

苹果的严格保密制度，让其每一款产品在发布前都会出现无数的传言，在iPad2尘埃落定之后。iPhone5的设计就变成了传言的中心。除了无数高手自己用绘图软件“设计”的iPhone5想像图外，更有人将其集成做成了一张示意图，标注了所有iPhone 5可能做的改进，并进行了可能性分析，例如提供白色版本和更大屏幕（4英寸）的可能性就高达100%和80%，而去除Home键的可能性仅有20%，加入物理键盘呢？0%！！有这种想法的都应该赶出“果粉”行列。

考虑到它可能在9月份才会露面，小编很怀疑现在连设计人员也没有最终完整的规划，说不定他们也正在参考果粉们的设计呢。





Intel推出Atom Z670，剑指平板机

Intel终于发布了第一款针对平板机设计的处理器“Atom Z670”，隶属于代号Oak Trail的新平台。它采用45nm工艺制造，单核心，双线程，主频1.5GHz，二级缓存512KB，集成GMA 600图形核心、DDR3内存控制器，热设计功耗5W，官方千颗批发价75美元。与之搭配的芯片组型号为SM35，单芯片设计。

Intel声称，基于Atom Z670处理器的平板机将为用户提供如PC般的体验，包括多任务、Flash播放、快速冲浪、多点触摸等等，而且操作系统广泛支持Windows 7、Android、MeeGo，既适合教育和企业领域，也适合需要移动计算的消费者。据称它已经赢得了多达35款平板机设计方案，来自戴尔、东芝、联想、富士通、华硕、思科等众多企业，将从今年第二季度初开始陆续发布。操作系统有Windows、Android两种，MeeGo会在稍后加入。P



头牌新闻

CCBN 2011在京召开，三网融合永新视博受关注

■本刊记者 Sting

3月23日～25日，第19届中国国际广播电视信息网络博览会（CCBN 2011）在北京中国国际展览中心举行，“推进三网融合，共享广电未来”是本次展会的主题。

展会以广电数字化、双向化、高清化最新技术发展为内容，全面展示广电在互动电视、高清视频、3D等视听领域的最新成果。来自30多个国家和地区的1000余家参展企业和机构参加了此次展会。

作为国内领先的数字电视技术提供商之一，永新视博在本次展会中展示的产品及服务模式直击当前电视运营商最为关注的问题，引起领导及参展同行的极大关注。在本届展会的“数字技术未来系统论坛（DTF）·三网融合论坛”上，永新视博也与合作厂商北京歌华一同介绍了基于云计算的智能电视运营模式，该模式将应用商店、视频通话、互动教育、互动游戏等热点服务全面融入到传统电视运营中，目前在国内部分城市已开始推广其中部分业务。在接受本刊记者采访时，永新视博新业务中心总经理洪钧提到，“智能化”将是新一代电视运营模式的最重要特点。P



CCBN 2011展会在京举办



永新视博洪钧在三网融合论坛上发言

硬件店

三星发布新存储产品

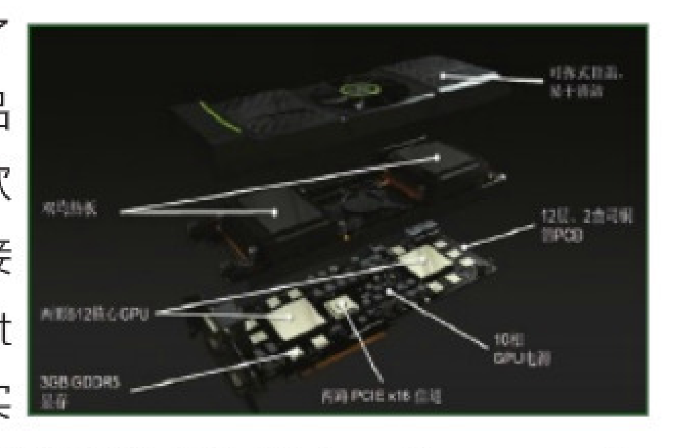
近日主题为“重装上阵 王者归来”的三星存储产品上市发布会在北京举办。本次发布的存储产品包括内存、存储卡和SSD固态硬盘，采用了绿色技术和先进的40nm技术。首发的三星内存条采用十分罕见的酷黑窄版设计，大小只有传统产品的三分之二；以“三防”为特点的三星SD存储卡可24小时浸泡在海水中、承压50G重力、并可在4000高斯的磁场下保证存储的数据安全。



存储事业群品牌产品战略部的金彦洙常务（左三）与其他领导启动仪式

NVIDIA发布GeForce GTX590

近日NVIDIA发布了其最新的双核旗舰级产品GeForce GTX590。这款显卡配置3个双链路DVI接口和1个迷你DisplayPort接口，一块显卡就可实现“3D立体幻镜环绕”（NVIDIA 3D Vision Surround）技术，在3个1080P显示器上以3D模式支持全景游戏，并且实现最高64倍抗锯齿模式。



索爱新一代Xperia智能手机亮相中国

近日，在2011年春季新品发布会上，索尼爱立信推出了4款基于Android 2.3平台的新一代Xperia智能手机：Xperia arc LT15i、Xperia neo MT15i、Xperia pro MK16i、Xperia PLAY Z1i。全球最纤薄的8.7mm智能手机Xperia arc LT15i、多媒体娱乐智能手机Xperia neo MT15i以及智能输入Xperia pro MK16i秉承了索尼在数码影像上的技术优势，拥有出色的摄录及显示能力，还可通过HDMI接口连接大屏幕显示设备。Xperia PLAY Z1i则实现了Play Station与Android平台的无缝衔接。2011年索尼爱立信大中华区的目标是继续关注Android市场，将索尼技术与Android平台结合。



东芝第4次获得客户满意服务殊荣

近日，由中国电子商会主办的“第五届全国消费电子产品售后服务工作会议暨2011年消费电子产品售后服务高峰论坛”评选结果正式揭晓，东芝笔记本电脑获得“2010 年度消费电子行业客户服务满意单位”称号，这是东芝电脑继2007年以来第4次赢得此项殊荣，也是本届计算机类唯一外资类计算机品牌蝉联此项荣誉的企

业。2010年东芝电脑在报修系统、服务网点、维修效率、售后工作人员培训考核等方面做出重大革新，并在多个城市新设立了授权服务中心，使售后服务网络的直接覆盖城市达到66个。

富士通推出首台MeeGo笔记本电脑

近日，富士通推出首台基于英特尔Atom处理器和MeeGo系统的Mini-Notebook笔记本电脑——LIFEBOOK MH330。MH330的MeeGo使用便捷，可自动升级，MeeGo界面人性化，用户能利用简单直接的导航控制面板轻松管理系统设备、网络、时间、日期和电子邮件等。Myzone控制面板可以为用户的个人活动提供快照功能，迅速更新用户所在媒体社交圈，用户可以很方便地连接开心网、新浪微博等流行社交网络。



清华同方“钢铁侠”K41H上市

清华同方近日推出锋锐K41H笔记本电脑，它配备英特尔最新SNB平台处理器i3-2310M，以及2GB独立NVIDIA GT525M显卡。它拥有全金属机身，采用模组式一体化封装技术，14.1英寸超薄LED高亮背光屏幕与笔记本上盖可在无尘环境直接进行封装。整机厚度被控制在了31mm以内，最薄处仅为3.6mm。锋锐K41H采用全钢架结构下沉式屏轴，针对强劲硬件特别设计的加强散热器，搭配大尺寸的下沉式排气系统及大尺寸静音风扇，在不影响整机美观和保证安静的前提下很好地提高散热性能。市场参考价为3999元。



漫步者揽获三项设计大奖

漫步者M16在2010年底上市后的几月间连获美国“CES设计和工程创新奖”、德国“iF设计奖”以及“reddot红点设计大奖”。漫步者首席设计师谢晓光强调，优秀的工业设计不仅考虑设计的功能和审美，更要通过设计为产品注入独有的文化内涵，能够被不同地域、不同文化背景、不同消费理念的全球用户认可和喜爱。M16产品正是这一设计理念指导下的产物。M16简约的外观设计，通过优秀的声学结构、人性化的操控体验、完善实用的功能诠释“秀外慧中”的设计之美。



软件圈

第四届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛暨MeeGo程序开发大赛开幕

近日，由教育部示范性软件学院建设工作办公室主办、云南大学软件学院承办的2011年第四届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛暨MeeGo程序开发大赛正式拉开帷幕。大赛邀请了全国58所高校的在校本科生及研究生参加，广泛征集基于MeeGo系统开发的参赛作品。最终进入应用开发阶段的作品都可以上传至英特尔AppUp应用软件商店，参与“市场最受欢迎应用特别奖”的评选，从而加强对优秀作品的产业化引导。

日本大地震被黑客利用 瑞星免费杀毒及时拦截



伪装为图片的病毒，别看图标，看格式后缀

3月22日，瑞星公司截获了多个后门病毒，这些病毒利用聊天软件、邮件等渠道传播，中毒后会窃取用户的网游账号、网银账号等。对此瑞星已经做出紧急处理，将其加入其杀毒和安全产品的病毒库中，用户可以下载安装永久免费的瑞星产品对其进行查杀。安全专家提醒广大用户，类似“日本地震”通常会在一段时间内成为互联网的热点话题，黑客会利用网民关注的心理借机传播病毒。

2011年英特尔软件大会召开

软件开发者年度盛会“2011年英特尔软件大会”近日在京、沪、深三地拉开帷幕。英特尔公司与开发者分享英特尔软件开发的战略规划，详细介绍英特尔在软硬件方面的发展，用Parallel Studio XE和英特尔Cluster Studio 2011展示英特尔软件开发工具对多核开发的优化。

网络帮

微软中国正式推出Internet Explorer 9

近日，微软中国在北京正式推出Windows Internet Explorer 9（以下简称IE9）。IE9浏览器正式版在全球发布后得到广大用户的热烈好评，24小时内即达到235万次下载。IE9具有快速、简洁、可靠、具有互操作性等创新特性，它充分利用了Windows 7以及电脑的硬件性能，支持HTML5和CSS3等现代网络标准，让用户把目光聚焦到网站和应用本身，创造出如同本地应用程序般的“沉浸式”浏览体验。



微软大中华区董事长兼CEO梁念坚在发布会上演讲

晶合快评

满纸荒唐言

■晶合实验室 生铁

输入法用多了，仍摆脱不了用智能ABC的习惯。因为词库固定，很多字在哪一页的什么位置，都背下来了。再换了那些五花八门的、每天更新词库的、能随心情变皮肤、按错误发音拼写也能给你显出正确字来的新式输入法，用起来就有点迷茫。尤其是必须要关掉它的动态词库。不能让词库的词汇随着你的使用频率而变化，否则我的文字输入的错误率不但不降，反而升高了。

当然智能ABC现在用起来也有它不怎么顺手的地方，比如在流行词方面，它有劣势，要在里面输“神马浮云”，“神”字和“马”字就要单独输入。另外它有一些固定的怪癖，比如想用它输入“街上”永远是莫名其妙的“接墒”二字。还有一些问题，一时想不起来。

所以，我现在也开始用那些新的输入法，比如你也在用的那个……你懂的。

现在回首往事，我觉得我此生所偷的最正确的一个懒，就是没学五笔输入法，而我最正确的一个选择，就是我在中学的劳动教养课上选修了“英文打字机打字”，而不是“缝纫”。这门一周一次的教养课让我在少年宫学会了正确地使用英语键盘。我从很早就盲打如飞，这些年搞文字工作，更练出过硬的本领，就是我正在忙碌时如果有人在QQ或者MSN上和我讲话，我会不自觉敲出走神时的错话。换句话说，敲字的两只手完全可以代替了我嘴巴的少部分功能。有时在做电话采访时，我也能用肩膀夹住电话听筒，一边采访，一边把被采访对象的回答内容敲进电脑。

当然，这对于现在每晚在网吧里刷夜的年轻人而言，并不是个有很大难度的事。但大部分人打字时还是用不到自己的小拇指或无名指。

《社交网络》（The Social Network）在欧美的首映到现在已经过去大半年了，但我还是没做好心理准备去看这部影片。因为我对IT行业相对熟悉一些，整天浸淫在这个行业中，对很多事情看得更清楚，也更现实。而电影则是一门无巧不成书的、强调戏剧冲突和人物个性化的艺术门类，它需要让观众得到的是一种浓缩了的视听感受。因为这个前提是不可动摇的，所以导致我准确地知道，我将很可能会对电影里的一些情节感到可笑，认为电影把人物神秘化或者夸大其词。



王永民教授曾发明王码键字通以降低五笔字型的学习难度

为了强调扎克伯格的与以往的创业者不同的地方，电影可能会放大他的一些生活方面的细枝末节，诸如他的不修边幅，诸如他的不近人情。但我认为这是古今天下所有创业者身上都有的一些东西。我所尊敬的一位朋友这样和我说：“不是我要求太严格，而是不这样严格，事情就做不好。”其实扎克伯格也是这样。



沉默的搜寻者生铁

想想看，我熟悉的这个行业里，有多少人是这样起家的呢？起码网络游戏的上市企业中，有一个老总的经历如果按照好莱坞编剧和导演的方式去拍成一部电影，那么它的冲突性不一定比扎克伯格的故事要少。很多人常常引用“商场如战场”的比喻，但是他们并不理解这个比喻的核心元素，那就是在战场上，只有生存和死亡两条路可走，你得放下一切其他的人性的思考，而把生存放在第一位。在商场上，背叛这个词并不存在，因为必须把背叛——必要时甚至翻脸、耍赖、拿来主义、不择手段当作常态，你才能战胜其他的对手。我这么说一点也不夸张。要知道，我用的这些负面的词汇，只适合用在我们的平常生活中，而不适合用在战场上，也包括商场。

细想起来，很多人都不真的理解自己所经常挂在嘴边的词。比如当人们说“理解万岁”时，自己是意识不到理解是双向的，并且“理解他人”本身也是要付出严酷代价的。还比如随便举个例子，有人喜欢这句话：“作家（或音乐家，或画家）其实也是一种类型的手工艺人”。但其实他并不知道，这句话是高手说给高手听的，它不适合一个新手。这就好像人们一听到扎克伯格或者比尔·盖茨这类人的名字时，首先想到的是电脑狂人，其次想到的是他们富可敌国的无限风光。但很遗憾，他们给我们的启示并不是这些，他们所想的也不是这些，他们的生活核心更不是电影里所表达的诸如爱情、背叛和金钱的故事。就是这样。

漫画作者：SUNS

多益网络

起死回生，扭转乾坤《梦想世界》佛术士争霸赛热身攻略



《梦想世界》第三届全国争霸赛重燃战火，大家又开始摩拳擦掌，正所谓“好的开始是成功的一半”，有志于夺取佛法流派冠军的新人们，可以在参加争霸赛对战之前先了解游戏和职业发展，做好充足的应战准备。本文笔者将全方位为你分析医生职业，从招式到装备，从一个菜鸟发展成为副本与PK都抢手的合格医生。

一、招式选择

平时应该预备副本日常所用，单人比武和组队比武三套招式安装的方案。下面分析是以大众化为主，单人比武和组队比武的搭配略有不同。单体加血招式推荐推气过宫，天甘玉露和慈悲为怀；群体加血招式推荐泽被苍生，恒河沙和万物回春；增益类招式可以为队友增加攻击力或减少伤害，推荐佛光抚顶和佛光普照提高输出，醍醐灌顶和洗髓换骨恢复力道和魔力，子午心灯和不动明王印降低受伤害程度，药师咒解植物毒与动物毒；救人类招式推荐起死回生和娑罗双；输出类招式则有百喻不悟和雷霆震狱。

二、属性分配

魅力影响加血的多少和物理防御高低，一般的医生都要求高魅力。而一个龟速医生，可能还没出手就被敌方封印，所以一名优秀的医生，在保持一定的魅力之下，还是要追求速度的。现在双修的医生很多，肩负封印和加血救人的双重责任，所以高魅高速的医生才符合当下的需要。另外，洗点的时候不要一味的把魔力洗掉，否则会加深法师对自己的法术伤害程度。

三、装备选择

医生的装备选择应该建立在高防、高魅和高敏的基础上。魅力和敏捷双属性的装备更适合，如果实在打造不出满意的双属性装备，可以退而求其次，追求单一的高魅或者高敏属性的装备。

护腕：有防御准备特技的为佳，在战斗时每回合所恢复的防御点增加2点。月亮石可以提高护腕的防御度，选择护腕一定要防御高，其次是魅力高或者是敏捷高的。

衣服：防御高，魅力和敏捷，还有一个全抗。全抗的作用是抵抗法师的法术伤害，神器衣服就可以满足这个需要，自己打造的可能没有那么完美。同样双属性的最好，不然就只能在魅力和敏捷上取舍。月亮石可以提高衣服的防御度。

戒指：指挥和易成长，灵力高，魅力和敏捷双属性，最后是自身的流派要高的戒指。因为医生是依靠召唤兽输出的，而带有指挥的戒指可以提高召唤兽的输出能力。易成长可以提高整体属性，不单医生，基本上每个职业都需要易成长的装备。灵力高，因为可以抵抗法师的法术伤害结果。流派也可以在基础上提高属性点。戒指在镶嵌宝石的时候应该选择速度还是全抗，这就要看个人需要了。一般来说医生要准备2个戒指，1个速度，1个全抗，也可以一半速度一半全抗。

帽子：高防，魅力和敏捷双属性，且加魔力的帽子。带有特技的帽子也是一个不错的选择，特技中以清心咒（解除单体异常状态）最佳。

项链：灵力高，魅力和敏捷双属性的项链。神佑因为不能叠加，基本帮派心法都会带有，所以需求不大。灵力一定要高，才能降低法术伤害。

鞋子：医生的鞋子很重要，易成长，高速，魅力和敏捷双属性。如果戒指的宝石镶嵌了一半的速度，那么更需要初始速度高的鞋子。一般神器鞋子最佳，能达到高速，高魅和高敏捷的需要。

武器：医生的武器对输出方面要求不高，一般的武器都是高魅，或者高速，最佳的是双属性的武器。没有双属性的话，追求高魅也是一种普遍的选择。

法宝：特技选择以仁心良术和慈航普度为最佳，搭配气归术，魅力和敏捷的双属性法宝，在镶嵌宝石上选择咒术石，抵抗封印效果。清心咒和聚神术都不错。法宝的等级越高，效果就越好，还会影响整体属性点的浮动。


佛光抚顶


庄严正信


招式装备


法宠


神器衣服

腾讯游戏

RIOT GAMES 和他的DOTA传承之作《英雄联盟》



曾有无数个夜晚，我们一起开黑，

当你失恋的时候，我们总是把一血让给你，

无数次研究REP之后，你终于可以在女友面前炫耀风骚的走位。

是的，DotA的经典永远不会从我们这群80后（包括一部分70、90后）的脑海中逝去，因为我们从游戏中得到的是兄弟。

当我们各奔前程，网吧五连座的奇观再无法重现，唯独看着旧日视频怀念过去。

当年一腔热血打DotA的“童鞋”们，现在是否渴望重拾往昔激战的同盟情谊？那我们不得不感激“羊刀”，这位DotA-Allstar创始人带着他的世界级游戏开发团队Riot Games及其首款作品《英雄联盟》（简称，LOL）重现江湖，引起业界哗然。

Riot Games与《英雄联盟》

如果你不知道“羊刀”为何人，那请不要号称自己是DotA最铁杆的粉丝。“羊刀”是《魔兽争霸Ⅲ：冰封王座》DotA 6系列之前的作者，目前DotA版本中大部分的英雄和大约70%的物品是由羊刀那个时期所留下的。由他率领的Riot Games中还有诸多资深游戏人，包括DotA-ALLstars.com的建站者——“Pendragon”、曾任暴雪《魔兽世界》游戏策划、《魔兽争霸Ⅲ》主策划、数值平衡师的Tom Cadwell等（省略万余字）。Riot Games的团队实力，可见一斑。

丰富英雄选择多 天赋符文全新养成

LOL拥有数十位风格各异的英雄角色，Riot Games在设计英雄的时候有许多灵感都来源于DotA，同时也有着更多个性鲜明的原创英雄，并且在设计上集结了世界各个地域的文化元素，如中国的武将、日本的忍者、欧美的魔法师、骑士，还有各国魔幻小说及神话中的典型角色，如巨魔、蛇妖、冰雪巨人等。

与DotA不同的是，LOL丰富的游戏装备、全新的符文和天赋系统很大程度增加了游戏的可玩性。在LOL里，玩家可以通过选择不同的召唤师或符文影响到英雄的生命值或魔法伤害，让玩家可以根据自己的喜好来弥补英雄的缺点或是继续放大已有的优点，随心定制英雄的发展路线，打造出攻速、伤害或生存方面的极限英雄。

高速对抗新体验 专业战网自由匹配

《英雄联盟》借鉴了暴雪经典的战网匹配系统，该系统会自动辨识高手和“菜鸟”。玩家可与好友进行组队匹配，系统将自动安排实力接近的队伍进行比赛；你也可以一个人Solo，系统会根据你的比赛实力（潜在ELO积分）在网内搜寻相匹配的队友与对手。当然，想开“黑店”的玩家匹配到其他“黑店”的几率也非常大，这对保护“菜鸟”起到非常重要的作用。可以说，在专业战网系统的支持下，每一场比赛都不用等待与彷徨，玩家可以非常便捷的投入每一场激烈的英雄对战。

人性化新手教程 入门进阶快速提升

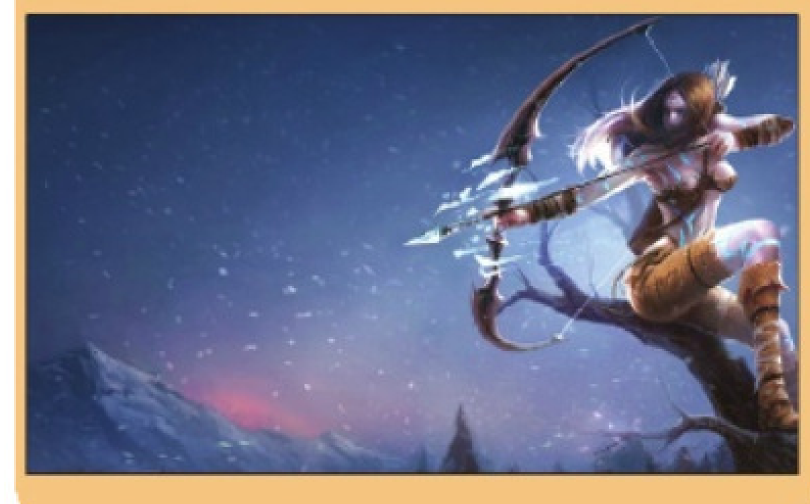
众所周知，DotA的入门难度让很多新手无从下手，当然包括了广大的MM玩家，鉴于此，Riot Games在开发《英雄联盟》时，针对不同类型的玩家制定了比较体贴的入门进阶方案，除了游戏内设有“新手训练营”和“实战训练营”指导之外，LOL官网开设有专门的“战争学院”和“英雄联盟大百科”供玩家入门、进修。可以说，LOL也为从未接触过竞技游戏的其他玩家敞开了大门。P











搜狐畅游

丐帮惊天血案背后的大阴谋

戏说《天龙八部2》80级剧情任务（上篇）



这天，阳光明媚，远离核辐射骚扰的我慵懒地躺在仙鹤背上，百无聊赖地在大理城街上遛鹤。结果，我不幸被赵天师这个爱管闲事的“麻烦”盯上了。

“清风啊！”赵天师笑眯眯地，“丐帮吴长老托人传话，说他们帮里发生了几起蹊跷的命案，需要江湖侠士相助。我看你挺合适的，去帮他们一把吧。”“我是武当弟子，丐帮关我鸟事啊！”我不以为然。“唉呀，你是大侠嘛，大侠就该行侠仗义。”赵天师苦口婆心。“哪个孙子才是大侠。”我坚定地回绝。“不去我告诉你师父。”“好吧，你赢了！”

毒蜘蛛与命案

在赵天师的胁迫下，我极不情愿地前往丐帮，找到了吴长老。

原来，自从萧峰被迫出走后，丐帮长老全冠清不知道从哪里弄来个戴着面具的高手，名叫庄聚贤。此人凭借一身深厚的内功与诡异的毒功，在全冠清的支持下，当上了丐帮帮主。更诡异的是，庄聚贤成为帮主后，隔三岔五总会有丐帮弟子中毒身亡。吴长老觉得其中有鬼，想让我跑一趟玉溪，捉几只毒蜘蛛回来。“庄聚贤曾去过玉溪，丐帮弟子所中之毒，很像是玉溪毒蜘蛛独有的毒素。所以拜托少侠你跑一趟。”

“大叔你放心，不就是几只蜘蛛嘛？我抓回来给你当饭吃，要多少有多少！”我骑上仙鹤，风一般地杀奔玉溪而去。


烦人的赵天师，烦人的任务


杀啊！杀了毒蜘蛛

吴长老的“过分”请求

“喏！大叔，你要的蜘蛛来了！”玉溪的毒蜘蛛实力极弱，我随随便便就搞定了三四十只。

“多谢少侠！”吴长老笑脸如花。他接过毒蜘蛛，仔细观察了一番。“果然不错，丐帮弟子中的正是此毒。看来庄聚贤嫌疑极大。”吴长老恨恨地说道。旋即，他满怀期望地看着我：“少侠，你帮人帮到底，能再帮我一个忙吗？”“没问题！你尽管吩咐！”我豪情万丈。“那个……你能去东厢房偷听全冠清与庄聚贤的对话吗？”

“庄聚贤内功高、毒功强，你让我一个小虾米去偷听他们谈话？我可不想变成莽牯朱蛤那样的毒物！”我心惊胆寒，退意萌生。“少侠别怕，我上次去西域办事，特地弄来一包隐身粉，涂抹在身上，神仙也难看见！待会儿你就涂着隐身粉，悄悄地靠近他们二人。只要你小心行事，他们是不会发现的。”吴长老连忙给我打气。

“这隐身粉真的有用？”我很是不信。“绝对有用！”吴长老的回答斩钉截铁，“如果没用，不仅你会有危险，我小命也难保啊。人命关天，我怎么敢欺瞒少侠你！”

“好吧，我就壮着胆子帮你这一次了。”

两个奸贼的重大计划

丐帮东厢房附近，全冠清与庄聚贤正悄声交谈着什么。我运起轻功，悄然无声地靠近他们。“你们看不见我！看不见我！看不见我……”我口中碎碎念。嘿！你还别说，这隐身粉还真有用，我就在他们身旁不远处，他们却毫不知情。“赶明儿去西域多买几包，回中原转手卖钱！”我暗自思索。

果然，丐帮弟子之死乃是庄聚贤所为。他在全冠清的指使下，滥杀难以管束的弟子，并趁机修炼毒功。接下来，他们还有一个重大计划：“以丐帮的名义发布英雄帖，邀请天下武林人士齐聚少林寺，参加英雄大会”。全冠清准备让庄聚贤在英雄大会上出手，震慑群雄，夺得武林盟主之位。

“这两个家伙的如意算盘打得真好。我得赶紧告诉吴长老。”我悄然无声地离开了东厢房。

快马加鞭奔大理

“全冠清这个败类！”吴长老咬牙切齿，“只可惜我没有乔帮主那样的本领，不然一定杀了这两个狗贼。”顿了顿，吴长老又说道：“少侠这次一定要帮我，这已经不仅仅是丐帮的事了，我们不能让两个逆贼的计划得逞。大理段王爷出自名门，武艺高超，还烦少侠你赶往大理，请段王爷出手相助！”

吴长老言辞恳切，我也不好再耍嘴皮子，快马加鞭地赶往大理城。

大理段王爷会出手相助吗？少室山上又会发生怎样的故事？身为小虾米的我该如何应付？请看下篇！

完美时空

此时此刻，幸福蔓延
《神魔大陆》同人小说



自由港作为神魔大陆的主城，每日都在续写着它的繁华热闹，然而，今天的主城更显得热闹一些，广场上挤满了玩家，他们头顶上的名字各不相同，却有着同样的公会。

一、婚礼前奏曲

皓月操控着他的血魔，站在爱之使者的面前，然后旋转画面，却找不见应当出现在他身边的人，他无奈地对着麦克风问道："宝贝，你人呢？"

几秒后，耳机里传来熟悉的声音："啊，我交个任务就马上过来，等等啊。"

皓月明显地感觉到他的青筋突了下，他头疼地吼道："浅寐猪！你马上、立刻给我过来结婚！"

"哎哟，来了来了，急什么嘛。"片刻后，穿着蝶舞衣裳的浅寐出现在皓月的身旁，浅粉色的头发，娇小的矮人身形，才刚好达到皓月的腰际，从视觉上来看怎么都像是大哥哥与小妹妹。

皓月看着依旧穿着蝶舞时装的浅寐，欲哭无泪，想起之前浅寐理直气壮的话语："这套蝶舞时装准备过期了，我舍不得把它换下一分一秒，结婚又不一定要穿婚纱嘛！"皓月又忍不住呻吟起来："浅寐猪，你真的想气死我啊。"

"你死了吗？放心吧，我会适可而止的，不会轻易让你死掉的。"

"……"皓月抚额，决定还是正事要紧，说："行，你爱咋的就咋的，宝贝，我们结婚吧。"

二、婚礼进行曲

结婚的过程很简单，女方持有女戒——"真情相守"、男方持有男戒——"真爱加冕"后，在两人组队的情况下，分别在"爱之使者"处领取"生命中唯一的挚爱"任务，最后再由队长与"爱之使者"对话，就可结为夫妻，并且还会有系统公告。

系统公告：今天是个大喜的日子！风度翩翩的皓月迎娶了美丽温柔的浅寐为妻，让我们祝愿这对新人永结同心，百年好合！

世界上的朋友在热闹地刷屏祝福着，皓月看着游戏画面中，那个娇俏可人的身影依偎在自己的血魔身旁，心中也慢慢泛起一种幸福的喜悦。

这时，早他们几天结婚的鬼魅妖姬走到皓月的身旁，她的身上依旧穿着洁白似雪的婚纱，美不胜收。

其实，帮忙打圆场的鬼魅妖姬心里也是不由得感叹道："小LOLI真的好像花童啊，特别是这么花枝招展的！"

三、婚礼巡游曲

婚礼巡游庆典是由夫妻双方任一方持有两张"爱神之证"才可激活的，而一个结婚大礼包中会有一张"爱神之证"。

皓月下意识地检查一眼包里的两张"爱神之证"，然后再次与爱之使者对话，激活了巡游庆典，接着他看到数位游戏里有名的NPC出现并送上了祝福。

沉默许久的YY里再次响起浅寐可爱的音调，皓月浅浅地一笑，带着宠溺地回答道："是呢，宝贝，她都羡慕我们呢。"

有些缘分不一定真实，也不一定会有结局，在虚幻又真实的游戏中，我们相互认识，相互喜欢，然后一起结婚，即使现实中，我们是陌路人，可是此时，我们真的幸福了，这就足矣。


与爱之使者合照


浅寐、皓月抱抱ING


浅寐婚纱照


浅寐独照


爱之使者

空中网

《功夫英雄》世界观与职业任务的巧妙融合



一款宣扬功夫文化的网游，一段具有国恨民族泪的历史，一场文化交融的风云际会，尽在空中网的这款网游《功夫英雄》之中。这款游戏很容易招来所谓的“爱国”人士的青睐，陈真、叶问这样的形象毕竟非常吸引人，但是这款游戏最具争议的地方，就是它的职业。

《功夫英雄》的职业特征比较国际化，不单单局限于我们所熟悉的武侠职业，若是开辟一些例如修仙职业或者暗器职业也就罢了，顶多当它是一款武侠仙侠玄幻网游，偏偏放入了例如忍者，阴阳师这样的日系化职业，在游戏之初就引发玩家的争论。

任务模式之正义之士

首先可以肯定的是，在《功夫英雄》中的职业是没有正邪之分的，玩家无论在最初选择什么职业，新手村阶段的任务都是一致的：与叶问学习轻功，了解QTE，粉粹东洋侵略者对于霸占凤凰村的阴谋，在新手村阶段的任务，与你职业、身份没有太大的关联，无非是让玩家深入了解游戏的特色。

《功夫英雄》很有趣的特色在于，3个门派的一些支线任务并不相同，但是最后依旧会殊途同归，进入青帮水寨，为正义而战！不同职业所在的门派任务，你可以看出之间的差异：精武门的一条主线任务主要围绕着侵略者的阴谋，从方世玉等人口中了解黄飞鸿困境等方面进行；正仓院的任务则从不断的修行，追求武道的巅峰，粉碎走火入魔者阴谋开始；共济会则是针对异教邪教组织，粉碎邪教势力方面进行，尽管分点与剧情不同，但是最终依旧会根据黄飞鸿的指引，了解任务大概，解救佛山。

精武门重要任务人物：方世玉，洪熙官。

正仓院重要任务人物：柳生十兵卫，苏乞儿

共济会重要任务人物：主教，菲力得

根据主线的剧情，各大门派分配出与门派职业有关的任务，这使得《功夫英雄》测试期间，不少玩家试着3种身份去体验任务模式的情况。

关注任务 诱导性深入

任务在如今，已经成了许多玩家鼠标动动的玩意儿，几乎很少有人会关注剧情与任务。《功夫英雄》为了能让玩家充分去了解任务，使用了许多手法，让并不关注任务的玩家都能试着了解剧情。

比较有特色的就是一个电影对话剧情，在遇到某些重要的转折任务点的时候，游戏画面会形成一个动态效果，你以上帝视角，看到任务关键人物的说话，类似于电影字幕一般，给你一个非常深刻的印象。

任务方面另一个诱导性的地方就是COS变身。举个例子，当你要伪装，化妆的时候，你会随机获得一个任务的装备，穿上后，就会变成需要COS的对象，而后完成任务。在换装的过程中，不看任务的玩家也会对主线任务有一个大概的了解。

任务联系引导 30之前构架全通宵

《功夫英雄》在任务引导上做的很周到，什么时候，告诉你什么系统，都有一个路线与规划。例如新手村的任务，主要让你了解基本的操作、装备、戏服、特色以及QTE系统；佛山的任务，就以生活技能、变身戏服技能、固定活动、武魂、奇遇以及副本做起，你会在剧情任务中，逐步了解游戏中一些系统玩法。

游戏中另一个装备特色玩法：武魂也是如此，武魂的捕捉，命格的转换，都会通过任务一点一滴告诉你怎么使用，怎么去玩法，可以说，《功夫英雄》的任务系统不仅仅是剧情，尤其是初级任务，在对玩法与系统的了解，下了一番苦功。

《功夫英雄》世界观较为庞大，各国文化的交融使得剧情上更具特色，但是在任务大体上，主张和平与发展，所以在选择职业上，玩家无需有太多的顾虑，你在游戏中，都是以一种英雄形象出现，完成兼济天下的大任！



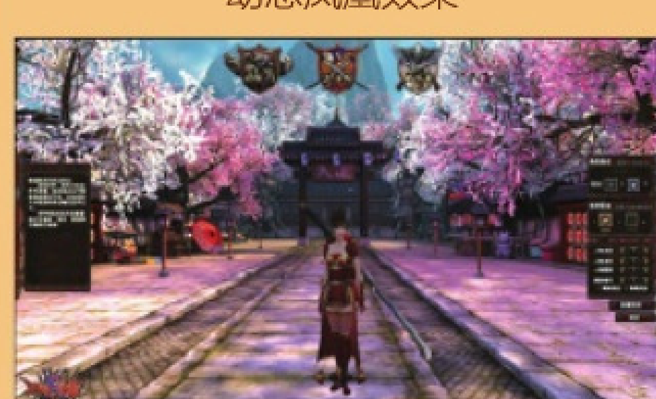
QTE系统



佐罗Z技能



动态凤凰效果



最具争议职业：正仓院忍者



玩家变身女僵尸

巨人网络

《巨人》推陈出新 三周年庆典后新资料片上线



《巨人》是2008年推出的一部军事题材的现代战争网游，公测不久最高在线人数就已突破34万。迭代开发，持续不断的游戏更新推出新颖玩点是其保持人气的秘诀之一；充分吸收玩家的意见和建议，以玩家的福利为首要着入点、玩法中遇到的问题为依据进行游戏优化，是《巨人》成为同类题材中的佼佼者的秘诀之二。在2010年推出的首部资料片“时空争霸”中，全新新手福利、变形团装、双灵魂装备、中立争夺战四大功能给玩家带来了极大的玩法策略改变，同时将非付费用户在游戏中的地位提升到了与付费用户等同的高度。

2011年3月28日，《巨人》迎来了三周年庆典，各种精彩活动给玩家带来了一浪接一浪的游戏热潮。同时也让广大玩家猜测，继三周年后，《巨人》将会推出什么样的新系统？目前玩家期待的九孔装备真的将呈现新一轮装备热潮？据《巨人》游戏论坛一些资深玩家的猜测及透露，《巨人》2011年新资料片将带来的新内容大致如下：

进一步增加新手福利

对于任何一款游戏来说，新手阶段是至关重要的一个环节。玩家上手容易、操作简便、福利待遇都是聚集点。从首次资料片来看，《巨人》自然会在新资料片中对“新手福利”进行核心的改变，大手笔的作风自古以来是游戏吸引玩家的首要因素。

耳目一新的天石降临

自上次资料片“星云锁链”功能的推出让玩家接触了从未有过的装备概念及追求，同时增强玩家的生存能力及对抗力。按理推断，《巨人》新资料片中必定会制定新策略，在装备系统加入新元素，给玩家带来新的追求，但是如果真的是在现有装备上增加第九孔以及全新的第九孔超级威力宝石——“外星来客 天石降临”，现有的战斗格局岂是常人能所掌握？九孔装备仍保留使用调色石刷新孔颜色的功能，但大戏压轴都是在后头——拥有不同能量的8种天石带来的力量截然不同！月光石、阳光石、星光石只可镶嵌攻装上，黑曜石、光芒石、混沌石仅可在防装上镶嵌，玩家自由的选择将使战争力星重新分配，天下大局也必然更改。

探索神秘的PvE副本

玩家对于副本的欲望就像对于异性的追求。瓦伦斯星系住着许多崇尚战争与鲜血的族群，新生代帝王为了铲除教会的势力，将所有有反叛嫌疑的人派遣征战弱小偏远的星球。其中一支到了太阳系，在一座废弃已久的基地中，他们发现了不明身份的闯入者，对方究竟拥有怎样威猛的火力及其人数，一切都是未知数。

潜能系统激情度上升

打破等级达到极限的束缚——潜能系统带来的战斗力上升全新天地！

玩家通过日常任务、打怪等方式轻松获得的经验，可以随心所欲的转换为某部份强大力量。玩家通过亲手转换，得到胜过游戏中的装备力量，演绎全新匠心独具的人物角色！值得一提的是，以往游戏中的战斗力提升都是体现在装备自身上，虽然有套装之名，此次通过一个所有玩家均能参与、使用的“经验值”来自由安排战斗力，无疑是游戏中全新的“平衡点”，当然，也是爆发点！

《巨人》三周年庆典持续一个月即到4月底。在4月底《巨人》新资料片是厉兵秣马还是千军万马？我们不得而知，但不管如何，传言中推出的资料片中这些新系统让玩家内外兼修，越变越强。新副本、新技能、新装备，那我们就拭目以待这场探险之旅。









第九城市



《神仙传》新版内容前瞻

经过两轮小范围的封闭测试和后续开发，九城首款神话2.5D MMORPG《神仙传》即将开启第三次技术测试。新版本所带来的超过一个资料片的革新内容将为游戏带来大量与众不同的全新元素，以下是笔者为大家带来的第一手资料。

细致周全的新手指引

《神仙传》共有妖魔鬼怪、圣佛精仙8大门宗。游戏一改大众网游的新手路线，建立角色后直接选择玩家所要扮演的门宗，无需额外的转职和新手任务。登录角色后首先展现的是一段高空俯视的动画，随着镜头的推进，水粉画风的门宗全景和宗主都会最终呈现在玩家的眼前。

同时，《神仙传》将新手指引巧妙的融入特色各异的8大门宗地图之中，结合任务和图示，让玩家在短短几分钟内就能够快速上手并顺利出师。

频繁的空中飞行

玩过《神仙传》的玩家大都对游戏中高低错落的全3D场景印象深刻，美不胜收的景致虽然很容易勾起截图留念的欲望，却也增加了跑路的难度。为此，新版本大胆的增加了空中飞行模式，从1级开始，大量路程遥远的任务都可以通过飞行坐骑快速的穿越障碍物直达终点。此外游戏的每一幅地图都有土地公守候，玩家可以随时时刻体验高空飞行，除了获得成就点外还有不菲的修为奖励。

轻松愉悦的练级过程

除了常规的自动寻路、升级礼包等贴心系统外，《神仙传》从数值上根除了枯燥无味的泡菜模式，挂机打怪很难提升等级，任务和活动却能快速进阶。游戏中有十三卷主线任务，通过环环相扣的剧情推动玩家的成长，每一个副本都有其各自的典故和出处。在副本中，玩家与神话故事中的主角一同演绎新的传说；在活动中，亲朋好友可以一同组队体验游戏的快乐。

独创的元神变身系统

在修仙小说中有“身外化身”——元神这样一个概念。修仙者通过修炼元神强健体质，并在危机时刻幻化元神发挥强大的力量从而扭转乾坤化险为夷。《神仙传》正是沿袭这样的设定，将“元神”完美重现。

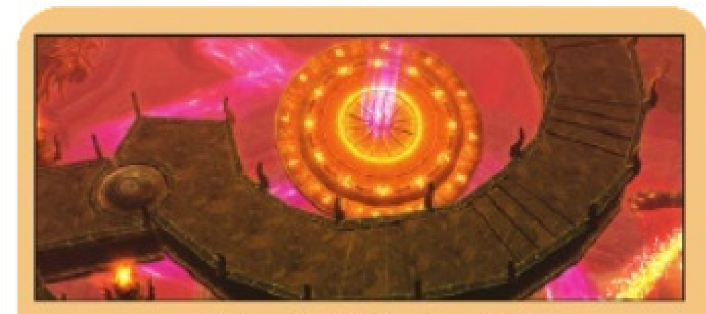
《神仙传》的元神系统独立于角色之外，拥有自己的等级、境界、天赋、技能。玩家可以通过任务、副本、狩猎Boss的方式获取新的元神，从而拥有与众不同的天赋路线，打造独一无二的人物角色。在必要之时，玩家可以消耗元气幻化为元神本尊，再现上古神族威严。

天劫与灾难

在《神仙传》的背景故事中，万事万物自盘古开天而起，因女娲补天而生。玩家扮演的8大门宗继承了女娲的夙愿，以抗争灾难为己任，拯救苍生的同时也完成了自我的升华！

在游戏的后期，随着玩家实力的增长，天劫系统也将如期开启。天劫是玩家所遭遇的瓶颈期，需要经受住灾难的考验才能顺利突破等级上限，并获取丰厚的系统奖励。天劫的灾难通过五行系统具现化为风雨雷电等特效，带来大魄力的视觉效果。玩家可以选择与朋友共同渡劫或提升相应五行的防御力才能安然渡过。

不仅仅是个人，团队、家族乃至主城都会受到灾难的考验。在不久的将来，远古魔神蚩尤率领大军攻陷“万灵城”，原本鸟语花香的祥和之地将在瞬间化为火海，门楼和石柱也纷纷倒塌，草木枯萎，瘟疫蔓延。城内的东西北道路被蚩尤大军封锁，天界众神只能退避于南门入口等待救世主的诞生。毫无疑问，这里的救世主就是渡过天劫的玩家。P


进入游戏的过场动画


直观的新手指引


真实的空中飞行


宝莲灯副本


元神与Boss的战斗


《神仙传》万灵城

天盟数码

免费网游井喷休闲玩家究竟何去何从？

2011年第一季度，两会召开了，日本地震了，利比亚动乱了，但这些都丝毫没有影响到网络游戏上演的“井喷”。数不清的见过的没见过的，说的出名字的说不出名字的，封测内测压测公测的各种游戏，充斥着人们的眼球，在兔年伊始就拉开了一场不见血却尸横遍野的大战。

游戏厂商战的不亦乐乎，游戏玩家自然也不闲着。既然是休闲型玩家，那么自然要用最休闲的方式来“相”网游——看测评与推荐。在此，笔者就为您搜罗了几款目前比较热门且口评较佳的网络游戏，您可以看看是否有合胃口的。

休闲类：不打飞机不打人 我们打坦克——《坦克世界》



《坦克世界》仍旧凭借其特有的白俄罗斯血统以及颇对男性口味的重机甲画面，成功地激起了热血玩家的战斗欲望。关于坦克的印象，这次终于要覆盖掉小霸王与街机时代那个横竖间移动打墙多过打坦克的画面，3D坦克，可以观察坦克内部结构吗？

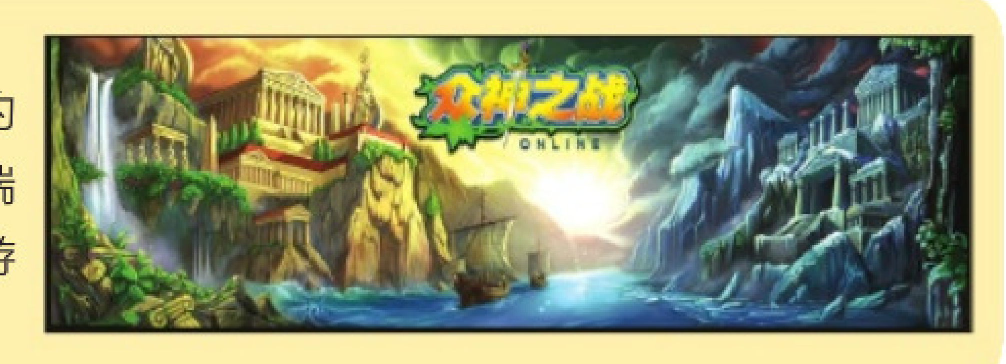
仍旧是射击类网游题材，由于新载体“坦克”的加入而显得有些特别，但实际上的游戏内容与《穿越火线》（单人射击）、《雷电online》（飞机射击）类似，不外乎玩家对战，团队作战等，唯一不同的体验就是您是坐在坦克车里。对于喜欢休闲类网游的玩家而言，《坦克世界》会是一个不错的选择。

3D回合制：经典延续 西游三部曲最终曲——《创世西游》

网易著名的西游三部曲的前两部，相信大家都很熟悉，二部曲《梦幻西游》更是为网易打下了半壁江山，创造了“中国制造”网游的一个不败神话。而2011年开春，西游三部曲的最终曲《创世西游》也终于与大家见面。“第二代回合制网游”为《创世西游》开了一个响亮的名号，但究竟它是否可以续写《梦幻西游》的神话，还是需要一段时间的考证。

稍倾向于写实风格的人物与画面风格，让3D的《创世西游》看起来比较不那么低龄化。由于刚开放测试不久，对比《梦幻西游》系统也稍稍显得单薄，但从目前已有功能来看，网易此次是加入了许多新的想法，像便捷的组队平台、名望系统、衣橱系统等等，都旨在为玩家带来更加便捷的游戏体验，值得一玩。

MMORPG：希腊神话 体验“休闲式”热血PK——《众神之战》



在希腊神话选材上，《众神之战》可以说是国内首款以此为主题的网络游戏，但他足够休闲的游戏设置才是他被推荐的真正原因。客户端小而精悍，百兆安装包可解压出近2G的游戏内容，坚决提倡“休闲游戏”态度，同时却能让玩家无时无刻都能感受到热血PK的氛围。

2D武侠类：又见金庸 小说改编又一力作——《倚天屠龙记》

从小说到电视剧，再到电影、漫画，直至今天被再次搬上互联网舞台的《倚天屠龙记》，金庸笔下的这个虚幻世界可以说是无人不识了。号称完美时空2D武侠开山之作的网游游戏《倚天屠龙记》终于在2011年3月底开启内测，为玩家呈现这片恩恩怨怨的江湖世界。

在官方介绍中，最让人新鲜的，莫过于其号称采用了“AX”技术，实现了玩家无障碍的跨服务器沟通，虽然目前还无法亲身体验到这项技术，但听起来还是相当让人期待。

以上为各位看官列出了4款不同类型的休闲免费网游，希望能够为正在茫茫游戏海中寻觅的您指点迷津。毕竟生活才是主流，网络游戏只会是娱乐的一部分，珍爱生活，开心游戏！

盛大网络

不费吹灰之力 与NPC对话就能拿金武（技巧分享）



2.1版本黄金时代马上就要公测了，而从前期的掉率分析来看，这个版本副本可下程度已经大大的提高，但作为休闲玩家的我，咳，其实就是偷懒了，倒是找到了一个拿到金武的最快途径，其实拿到金武的方法有很多，像是完成各区的最后使命、守护者任务或40级金武任务等，但这些任务都需要进行许多步骤才能完成…当然也可以依赖时好时坏的运气打怪拿到或是花费大把金钱与别人购买。

而现在，这篇技巧分享只是告诉该怎么去和NPC对话而已。简单吧，马上来看看这个50级金武援兵系列的取得方式、武器外观与素质吧。

首先介绍一下魔族的获得方法：

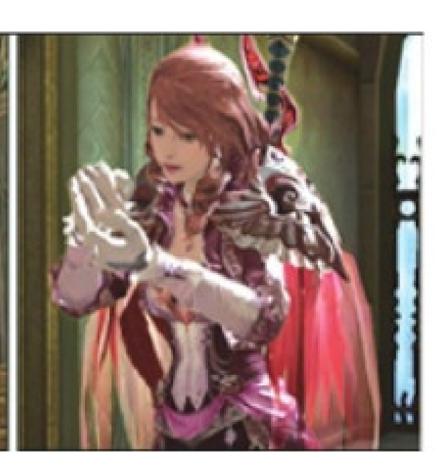
在龙界的柯克马罗斯要塞，与代行者海勒特对话就可以接取任务海勒特的礼物，然后再简单与几个NPC讲话后就可以拿到金武了。

魔族NPC位置：



海勒特的位置


海勒特的居所


海勒特

而天族则是：



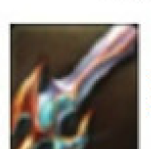
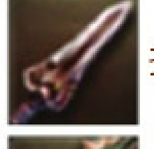
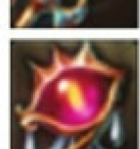
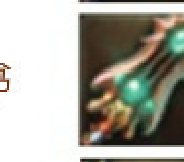
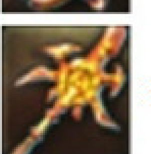
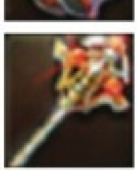
卡伊努斯的位置


卡伊努斯的居所


卡伊努斯

天族：在龙界的柯克马罗斯要塞，与代行者卡伊努斯对话就可以接取任务卡伊努斯的礼物，然后再简单与几个NPC讲话后就可以拿到金武了。

而之后呢，就会得到以下武器了：（前缀魔军、天军省略）

 援兵之长剑
 援兵之钉锤
 援兵之匕首
 援兵之法珠
 援兵之法书
 援兵之巨剑
 援兵之战戟
 援兵之法杖
 援兵之弓

援军系列取得非常容易，因此素质并不是很高，还好额外能力都是各职业所需要的，如战士职业的攻击速度、命中、物理暴击，法师职业的施法速度、魔法增幅力和魔法命中等，对于手边没有强力武器的玩家来说，可说是初入龙界最好的入门武器。

而在黄金时代中，金色武器普遍的外观如何呢？四个字，


长剑 法书
法杖
战戟

霸气外露！在外观方面，战士系武器为钢铁打造，纯白刀刃搭配黑底刀身，让人有种迅捷的感觉~ 法师所持有的法书，黑色金边的书皮搭配蓝珠，让人感觉非常稳重可靠，而法珠的多层次方块与龙珠的设计更是独具一格哦。

当然，这里还是要简单介绍一些必备条件，免得搞的一头雾水。

魔族：若还没进入过龙界的人，在等级达到50级时，就可以接取龙界入场任务毕达尔的呼救→柯克马罗斯面临的危险，之后就可以前往龙界。

天族：若还没进入过龙界的人，在等级达到50级时，就可以接取龙界入场任务雷比林特斯的呼救→前往英吉森的战舰，之后就可以前往龙界。

不管怎么说，其实也不算偷懒了，可能只是不太有人会注意到这个任务方法吧，难道因为是太简单了？哈哈。而我现在也愿意把这个任务称为是黄金时代送与勇士们的第一份“金色见面礼”了！P

腾讯软件

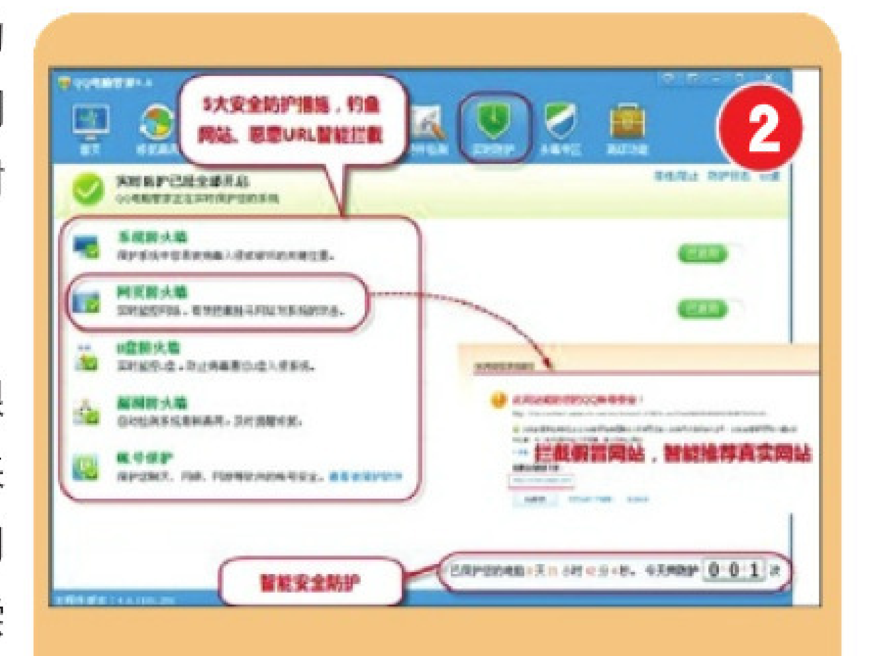
"愚人节"节后感

推陈出新 三周年庆典后新资料片上线



愚人节已经慢慢远去，与往年一样，愚人节除了可以不分老幼尊卑，职权高下的放肆之外，也会成为不法分子们借愚人的名义进行病毒木马传播的保护色，尤其是对于网络诈骗、木马钓鱼事件泛滥的今年，这个愚人节带给我们的经验和教训也是深刻的，相信很多朋友都多少遭遇过这样的骗术。今天我们就重点介绍一下，QQ电脑管家是如何在愚人节木马骗术中斗智斗勇的。

QQ电脑管家为我们提供全面保护：双引擎查杀技术，木马查杀能力强劲提升；钓鱼网站、恶意URL智能拦截，助网友练就火眼金睛；电脑体检、漏洞修复，杜绝一切系统漏洞，让病毒木马无处入侵； ARP防火墙，为用户电脑树起铜墙铁壁。现在，就随小编一起来体验体验下吧。





双引擎查杀，病毒木马无处逃

愚人节当天，很多网友会选择向好友发送愚人网站链接或愚人小程序来跟他们"问好"。而这恰恰给不法份子以可趁之机，根据调查显示，在愚人节到来的近一周内，伪装成"愚人节整人小游戏"等病毒木马数量急剧上升，网友们一旦运行、下载该程序，则极有可能遭受病毒木马等恶意程序的侵害，得不偿失。聪明网友自然有妙招，利用QQ电脑管家双引擎查杀技术，随时全面查杀恶意电脑病毒，利用云查杀引擎，随时随地更新木马病毒特征库，所有的用户均通过云平台联合起来，共同杜绝病毒木马。本地查杀引擎采用国际权威（趋势科技）引擎技术，查杀木马范围更全面、更彻底。查杀模式选择上提供耗时最短的"快速扫描"、最为细致的"全盘扫描"以及用户"自定义扫描"木马模式，强劲查杀能力、多种查杀模式，让病毒木马无处逃。（图1）

实时防护，钓鱼网站、恶意URL智能拦截

除了伪装成愚人小程序以外，病毒木马也往往通过伪装、依附在网站上对用户电脑进行感染，当用户访问被黑客挂马的网站时，木马病毒便会进行隐身下载，影响用户电脑的正常运行或成为黑客们的"肉鸡"，造成好友间电脑的传播性感染。QQ电脑管家提供全面而有效的实时防护功能，为用户提供系统、网页、U盘、漏洞等阻碍病毒进行外部入侵的防火墙功能及用户账号保护等"5"大防护措施。当用户不小心点击了这些恶意网页时，QQ电脑管家网页防火墙功能会在第一时间发出警告并进行拦截，让用户无法打开这些页面，杜绝病毒木马的恶意入侵。而值得一提的是，网页防火墙不仅能拦截钓鱼网站，还能智能推荐真实官方网站，功能强悍的同时也不失人性化。（图2）

电脑体检、漏洞修复，让病毒木马无处入侵

造成病毒木马的随意入侵除了用户安全上网意识薄弱以外，利用系统漏洞及用户电脑的不安全设置进行入侵也是其重要的渠道。怎么样才能即时的堵住"漏洞"？聪明网友利用QQ电脑管家轻松完成。QQ电脑管家提供全面的电脑体检以及最新最快的漏洞修复功能。电脑体检帮助用户即时发现电脑中的不安全设置，为用户提供详细的修改建议及简单的"一键修复"功能；漏洞修复提供最新、反应最快的漏洞补丁下载，通过智能判定电脑漏洞优先级，对过期漏洞补丁及无关必要的漏洞补丁实行不建议安装提醒，全方位的服务，让病毒木马无处入侵。（图3）

ARP防火墙，为用户电脑树起铜墙铁壁

千里之堤，往往溃于蚁穴，在我们堵住了外来的入侵，透过局域网中进行病毒木马传播往往让我们吃足了苦头。由于目前大多数企业通过局域网进行资源的交互共享，当局域网中一台电脑成功被ARP病毒入侵，则往往造成内部电脑的连锁感染。QQ电脑管家ARP防火墙，为我们时刻树起铜墙铁壁。QQ电脑管家通过安装ARP防火墙驱动程序，在局域网中各用户间树立起一堵无形的墙，全面的杜绝局域网中ARP病毒的连锁传播，对用户的电脑实施对内、对外ARP攻击拦截以及IP拦截，最大限度的防止外部攻击的同时也阻碍个人电脑对外发起ARP攻击，让ARP欺骗木马无计可施。

愚人节其实是只是娱乐节，千万别因为一时的大意放肆而造成不必要的经济损失。QQ电脑管家提醒各位网友，过节需谨慎，网络安全不容忽视。

汇众教育

游戏人才内迁的秘密



几年前，从汇众教育济南校区游戏专业毕业的李震放弃了北京、上海等大城市的高薪工作，毅然留在家乡内陆二线城市济南，加入一个新成立的游戏公司。当时远在上海盛大的庞成林和北京久游的李春霖对同样技术很出众的汇众同学李震留在济南一个小公司很不理解。

如今，李震已经是鑫众网络的老总，而庞成林和李春霖等很多在大城市游戏公司工作的游戏精英也选择回到济南创业，各自成立了自己的公司，对于这种现象，身为济南鑫众网络老总的李震说出了其中的原委：“随着政府的大力扶持，济南的动漫游戏产业已经得到了飞速的发展，对于动漫游戏企业的发展，济南有得天独厚的优势，除了政府大力扶持外，济南靠近韩国日本等动漫游戏强国，地理位置得天独厚；山东省是文化大省，孔孟之乡，礼仪之邦，以儒家思想为代表的齐鲁文明源远流长，为动漫游戏的发展提供了广泛的题材基础。山东是农业大省，人口大省，学生多，就业压力大，再加上山东深厚的文化底蕴，动漫游戏产业必将在山东有广阔的发展前景，这就是动漫游戏企业在济南如雨后春笋般发展起来的重要原因。”

政府的大力扶持，加上济南得天独厚的市场和人文优势，使得动漫游戏企业飞速发展，但是制约企业发展的一个重要因素就是对动漫游戏人才的匮乏。对此，毕业于济南汇众游戏专业的李震深有感触：“经过这几年的努力，我们公司发展速度很快，但是在这个过程中，专业游戏人才的短缺是我们发展中遇到的最大困难，只能招聘一些高校计算机专业毕业生，但是这些大学生对游戏开发有些不适应，而且理论虽然很强，缺乏实践经验，而一些专业动漫游戏培训学校的毕业生实践性很强，上手很快，比如汇众的学生，我本身就是汇众毕业的，希望母校给我多培养些人才，因为汇众的讲师对学生的管理和实战经验的培养都是企业需要的，能立刻上手的，据我了解，很多游戏公司的技术骨干都是汇众的学生。”

对此，我们专门采访了汇众教育济南校区的郭艳文女士，郭校长说：“我们汇众教育济南校区的讲师都是在大型动漫游戏公司工作多年，有丰富的项目实战经验，他们了解最新动漫游戏企业情况，可以把最新的技术以及动漫游戏行业的情况及时传授给学生，这些老师还要经过我们总部的专业培训，经过考试合格后颁发上岗证才能上岗，所以，我们保证有一个专业的讲师，这些讲师都是在一线动漫游戏公司亲自做过项目，把他们的技术和经验传授给学生。”

“汇众教育有一个几十人的专家型的研发团队，我们每18个月都会更新一次课程体系，这就保证了我们的课程体系是市场上最先进的。另外，我们还有一个独特的学生管理模式，这就是我们的“云培训”模式，在“云培训”中，学员、教师、家长、企业、社会都可以参与进来，学员在这里完成作业、与其他人交流（交易）、与其他学员比“薪资”、甚至可以在“云世界”中组建自己的“远程开发团队”来完成自己的项目作品；教师可以在这里布置和批改作业及项目作品；家长可以在这里观察或监督孩子的学习过程；企业可以在这里找到适合自己的开发人才；社会可以在这里获取自己想要的由学员或教师完成的开发资源。”

汇众教育济南（动漫游戏）校区

网址：jn.gamfe.com



学院环境展示



学员作品展示（一）



学员作品展示（二）

汇众教育

游戏人才紧俏 市场形势可观



娱乐是人的天性，中国是一个大国，随着物质生活的不断提高，人们对精神娱乐的享受也提上日程，早在2004年，国家信息产业部提出了中国游戏人才培养的“万人计划”，旨在以快补晚，迅速提升中国游戏开发设计的水平。汇众教育作为此计划的唯一执行机构，承载了中国数字娱乐职业教育的重任。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区（gzf.gamfe.com）作为先锋，于2004年成立至今，培养出游戏开发设计人员数以千名，部分学员已经经过时间和经验的沉淀，如今已成为企业的高管或骨干，社会影响力非常之大。

2011年初，在盘点了去年“特别游戏人才培养计划”的战果后，汇众教育公主坟校区又迎来了开门红，和北京区16家企业续约，近20家企业签订新增合作。合作内容包括定向委培，相向选择，人才输送等多种形式，其中以骨干技术人员的培养为主。充分发挥我们学生实战性、实用性、专业性的特点，能够直接进入企业参与到一线游戏开发设计当中，无须企业投入更多的人力物力来重新培养，既节约了人才复制的成本，也给学生提供了就业的对口捷径。

汇众教育作为国内领先的数字娱乐人才职业教育机构。自2004年成立以来，始终专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发业务，目前主要经营的项目有游戏项目、动漫项目及数字影视项目。汇众教育集团已发展成在全国拥有三十余家分支机构，在职员工近千人的数字娱乐职业教育领军品牌，培养学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业，并成为企业的技术骨干。2008年初，汇众教育获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB China）投资。2009年，在经过6年的探索与沉淀之后，汇众教育推出中国第一个高端游戏动漫人才培养方案“云培训体系”。2010年荣登福布斯中国潜力企业排行榜，并居IT职业培训企业之首。

作为汇众教育的十佳校区之一——公主坟校区更是优势突显，地处北京长安街沿线，并紧临北京最大的游戏动漫产业基地石景山动漫产业园。为学生的实习、就业提供了不可多得的便利条件，也经常有企业来校做技术指导。汇众教育公主坟校区师资选聘非常严格，教师都源于行业一线，有多年从业经验，亲自带过团队或参与过大型网络游戏的开发，能把实用的市场最前沿的技术传递给我们学员。

2011年初，汇众教育公主坟校区整合了签约资源，展开了本年度特别游戏人才培养计划的人才吸纳。在有限的招生名额中，我们更注重学员的学习能力，培养潜质，有能力，也有信心从基础课程的培养，到技术高度的提升，设定了科学的教学教程，以就业为导向，以就业为目标，做好当下，用成绩回报社会的认可。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区
官方网站：gzf.gamfe.com



学院环境展示



学员作品展示（一）



学员作品展示（二）

头牌新闻

完美世界与希尔顿集团合作

■本刊记者 生铁

3月15日，完美世界与希尔顿全球酒店集团大中华区战略合作发布会在三亚召开。希尔顿全球酒店集团大中华区营运部副总裁蒂莫西苏博先生、代理市场总监叶丽薇女士、完美世界副总裁王雨云女士出席了此次战略合作发布会，并代表企业致词。双方将合作在完美世界旗下知名网游《热舞派对》中建立全球首家虚拟五星级酒店，将希尔顿的品牌形象植入到虚拟游戏中。





王雨云女士与蒂莫西苏博先生签署了合作协议

《热舞派对》中虚拟希尔顿酒店的概念图（非最终游戏呈现版本）

完美世界副总裁王雨云女士在发布会上表示：“品牌植入的合作方式将不仅提高网络游戏玩家对植入品牌的接受程度，也将提升游戏虚拟世界的真实感，同时带动希尔顿大酒店品牌的影响力和受众群体关注度，也是盈利模式的全新探索。”

近年来，完美世界从未停止在品牌战略合作层面的探索与尝试，自从2004年成立以来，完美世界先后与英特尔、诺基亚、三星、雀巢咖啡、维达纸巾、苏宁电器、迪士尼、AMD等多家国内外知名公司进行跨界品牌战略合作。

晶合热点

17173游戏风云盛典揭榜

3月23日，2011年度“优游天下·17173游戏风云盛典”在京召开，诸多游戏企业的负责人参会并举行座谈。在大会上，17173公布了“17173中国网络游戏风云榜”，颁发了“年度最受欢迎网络游戏”“中国年度最受期待网络游戏”“中国年度最佳国产原创网游”“中国年度最佳网页游戏”等8大主榜奖项及“中国年度最佳音乐/舞蹈网游”“中国年度最佳休闲竞速网游”等7大副榜奖项，共有包括制作《笑傲江湖》的完美世界、制作《鹿鼎记》的畅游、制作《QQ飞车》的腾讯在内的34家网游厂商登榜获奖。17173总经理张捷表示，尽管网游市场连续3年增速放缓，但网游企业依然是互联网行业的领军者。



本刊执行主编王晨（右一）为获得“中国年度最佳网页游戏”的获奖企业颁奖

《龙之谷》将推“屠龙版”

近日，盛大在上海衡山电影院举行《龙之谷》“邪龙·初临”首映礼，并邀请到DN与DNF的明星战队出席活动。《龙之谷》于上月23日正式推出“屠龙版”，开放了动作类游的首个8人团队副本“海龙巢穴”。



专注的DNF明星玩家

《星辰变》CG今日媒体联合首发



3月21日，《星辰变》官方和联合研发媒体正式对外发布《星辰变》CG。3月18日，随着“修行封测”正式开启，《星辰变》水墨CG全球首发仪式在素有“中国最美乡村”美誉的江西婺源举行。在发布会上，盛大游戏总裁凌海宣布《星辰变》已完成越南的出口签约工作，并正式推出“修行者计划”，立足于打造一个鼓励当代年轻人“携手为梦修行”的社区平台，截至目前，已有超过100万人入驻社区。《星辰变》预计将在今年二季度正式推出。

《热血世界》3月29日内测

3月18日下午，香港影视明星吕良伟亮相上海金茂大厦参加《热血世界》内测发布会，这是他首次代言网游，他表示《热血世界》拒绝未成年人、只为“老男孩”服务的理念打动并促使他为其代言。发布会上，布帆网络CEO

周凡介绍，《热血世界》是上海布帆网络历时3年投入过亿资金自主研发的大型网络游戏，封测时在线玩家就超过3万，他说："《热血世界》是研发运营一体化，我们会一直改进产品，绝不让我们的用户失望！"《热血世界》在3月29日开启不限量内测。



"蛋蛋龙"上线人人网

近日，SNS网站人人网与社交游戏制造商锐易通联合举办"蛋蛋龙破壳大会"，宣告社交游戏"蛋蛋龙"入驻人人网。SNS类网站在中国的迅速普及与大量平台式趣味游戏密不可分，在"蛋蛋龙"之前，锐易通制作的"泡泡鱼"月活跃用户就保持在几十万人以上。



DICE暗指《使命召唤》系列已缺乏创新

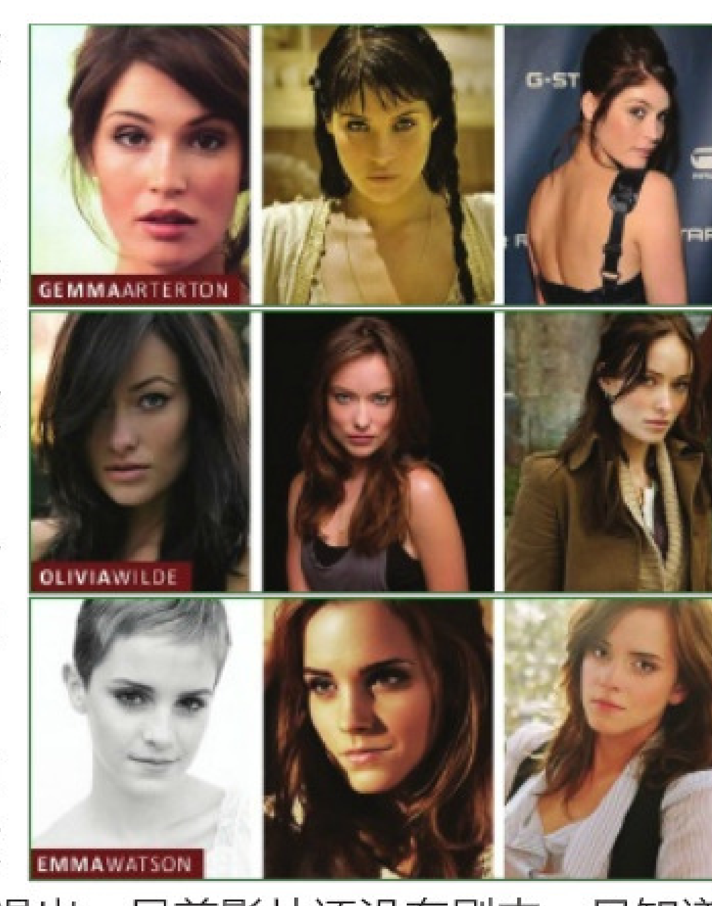
DICE总经理Karl-Magnus Troedsson在接受games.on.net采访时表示，《战地》系列的竞争对手已经"疏于创新"（getting lazy），暗示其已经是在"随波逐流"（treading water）。他认为这位竞争对手"一直在



用同样的引擎和同样的理念做游戏。在时机成熟的时候，我们需要迈出一步，但我看到他们这么多年来一直还是在原地踏步。"虽未指名，但也不难推测这是在指《使命召唤》系列。他说："我们的竞争对手懂得如何让玩家兴奋激动，我们也想为《战地》系列加入更精彩的戏剧情节，而不仅仅是持续6个小时的刺激。"此外，Troedsson还提到，这部《战地3》与《叛逆连队》系列不同，它将是一部比较"正统"的续作。《战地3》预计在秋季登陆PC、PS3和Xbox 360。

《古墓丽影》筹划拍摄前传电影

2009年1月，媒体就报道了华纳兄弟计划重拍《古墓丽影》（Tomb Raider）的消息，但一直没有动静，疑似流产，不过《好莱坞记者报》（The Hollywood Reporter）近期透露说，这一计划仍在缓慢进行中，预计2013年上映。据介绍，制作该片的是GK Films公司的Graham King、Tim Headington和Grey Rembert，原定导演Dan Lin已经退出。目前影片还没有剧本，只知道重拍的《古墓丽影》将聚焦劳拉的身世起源，而游戏开发小组Crystal Dynamics也同样正在制作一部"前传"性质的新作。安吉丽娜·朱莉（Angelina Jolie）主演的两部改编电影的票房都不尽如人意，但却捧出了丹尼尔·克雷格、杰拉德·巴特勒两名英国男星。虽然新作编、导、演阵容尚未确定，但安吉丽娜显然不会再出演新作，Game Informer则认为以下这3位年轻演员最为合适，她们分别是出演《波斯王子》和《诸神之战》的Gemma Arterton、出演《电子世界争霸战2》的Olivia Wilde和终于走出霍格沃茨的Emma Watson。



晶合新作

公爵从不守时
《永远的毁灭公爵》再度延期

早在今年1月，开发商和发行商双双宣布《永远的毁灭公爵》将于今年5月3日面向全球发售，不过开发商和发行商想了2个月，觉得还是再打磨打磨才能尽善尽美，在3月底以一段搞笑视频的形式宣布发售延迟。

视频中，Gearbox总执行官Randy Pitchford万分兴奋地说："你能相信么？这简直是太不可思议了！我们竟然在5月3日就能体验到这款游戏了！再没什么能阻挡《永远的毁灭公爵》的面世了！即使是公爵本尊也不可能！"他正说得口沫翻飞、眉飞色舞，背后的一个工作人员在宣传画上贴上了新的发布时间："6月10日面向全球发售，6月14日在北美发售。"Randy回头一看，大惊失色："今天是愚人节么？为什么我会是最后一个得知消息？"忠实玩家认为既然等了15年，难道还怕多等一个月；也有人戏谑既然拖了15年，恐怕不止再拖一个月，不过2K总裁Christoph Hartmann在twitter里补充道："我保证不用再等上另一个15年了。"



晶合快评

“仙剑5”，“仙剑”的最终绝唱？

■晶合实验室 辰烽

《仙剑奇侠传五》上市的时间一点点清晰和临近了（据说会在暑期上市）。只是不知道这款软星开发的游戏版权会归台湾大宇还是北京软星，因为这可能直接关系到审批手续和面市时间。我们对期盼的游戏往往多一份担心，担心不能按期上市，上市后担心不好玩，担心会毁掉经典，担心会成为贵族世系的最后绝唱。特别是最后一点，我总是有这样一层的隐忧。

其实在历代作品中，起到最关键作用的有两人，均被冠以“仙剑之父”的名称，那就是姚壮宪和张毅君。如果说姚壮宪亲手缔造了这个不朽传奇的开端的话，那么张毅君也是自3代起延续神话经典的最大功臣，并且2代与3代同样诞生在2003年，很多新世纪的玩家更青睐张毅君这个新“仙剑之父”，特别是延续优良品质的4代品质和在逆境中坚守“仙剑”的执着，新玩家已经将对“仙剑”的信任转为对张毅君的信任，这种信任被延续到《古剑奇谭》。所以每每看到“仙剑5”在张毅君出走后重新上马，而接过火炬的正是第一“仙剑之父”姚壮宪，我总感到一丝悲壮。也许是姚剑仙不忍自己开创的神话就此终结，也许他想给大家一个最后的交代，也许是大宇在发现“古剑模式”的价值后决心挖掘单机市场的最后一桶金，反正“仙剑5”就这样来了。但这样的来，怎么能不让人感觉也许这就是最后的走？

早在2月底《仙剑奇侠传五》就放出了新的宣传片，当时就有痴心fans指出，“在宣传片的一开始，几乎把‘仙剑’1至4代所有有趣的设定都列了出来，而几个‘谜’又是前几代留下的大坑，看上去这些坑似乎都要在本代中得到解决，而‘仙剑’世界观中的‘五灵珠’‘三神器’‘五大世家’‘神兽’‘蜀山’等也全部将在新作中露面，怎么看怎么像是要填坑的举动。那什么时候需要填坑呢？当然是一个系列迈向结束的时候，那时候就需要将整个系列的未解之谜全部做一个收尾交代，如果随随便便仓促结束，肯定会遭到玩家质疑，那么《仙剑奇侠传五》会不会是‘仙剑’最后的填坑之作呢？”当然，对“仙剑”痴心不改的玩家也作出了最善意的猜测：“当然还有很多其它可能，也许制作组打算终结这个时代，开始一个全新的时代”。虽然我也一向不以最坏的恶意来揣测，但谁能相信呢？

上世纪90年代曾有个说法，大宇像暴雪，少而精，智冠像EA，多而杂，但是进入新世纪却物是人非。当暴雪的《魔兽世界》将“魔兽争霸”发扬光大的时候，《仙剑Online》就是在糟蹋人们对“仙剑”的最后一丝美好回忆。姚壮宪、张毅君个人美好的初衷恐怕无法抵挡公司对“仙剑”价值的野蛮开发（大家可以自己看看“仙剑”系列开发了多少种形式，多少个版本，有哪个游戏能与之媲美？这种对“仙剑”的强烈的商业挖掘驱动，也许这正是最后《仙剑Online》失败的原因）。在这样的情况下，我们只能期盼“仙剑5”能给“仙剑”一个完美的结局，也许悲剧更富有震撼力，但我还是希望能勾起青春时光的美好回忆。P

毁灭支撑腿的辰烽

历代全称（PC游戏）	研发团队（大宇资讯旗下）	研发地区	首发年份
仙剑奇侠传DOS版	狂徒创作群	台北县	1995年
仙剑奇侠传WIN95版	狂徒创作群	台北县	1997年
新仙剑奇侠传	狂徒创作群	台北县	2001年
仙剑客栈	软星科技（北京）有限公司	北京市	2001年
仙剑奇侠传二	狂徒创作群DOMO小组	台北县	2003年
仙剑奇侠传三	软星科技（上海）有限公司	上海市	2003年
仙剑奇侠传三外传·问情篇	软星科技（上海）有限公司	上海市	2004年
仙剑奇侠传四	软星科技（上海）有限公司	上海市	2007年
仙剑Online	台北县总部研发二部	台北县	2009年
仙剑奇侠传五	软星科技（北京）有限公司	北京市	2011年

漫画作者：SUNS

宅的解析



■北京 易水寒风

编者按：

其实自从有“宅”这个词以来，我们就始终觉得它与“电子游戏”脱不开干系。我们无法想像一个宅男的家里没有PC或者一两台游戏主机，我们也无法相信一个合格的宅男的尼龙双肩背包里不塞进一台比如NDS这样的掌机（大概很可能还是限量版吧）。之所以我们会有这样的主观臆断，是因为一个“宅”的生活脱离不了热爱动漫的表象，也脱离不了反感社会生活的精神实质，而游戏正是这种精神的近亲。在“宅”这个词真正流行之前，“宅”的精神和行为就广泛存在于游戏圈里了——仅从词汇来看，例如专门用来形容高级“游戏宅”的名词“骨灰级玩家”。想想吧，烧得只剩下骨灰，还是要玩游戏！

电子游戏本身的特征也决定了一个游戏玩家必然是个“宅”。单机动作游戏或射击游戏存在着关卡的概念，而一个关卡的通关时间从10分钟到40分钟不等，而且这个过程充满挑战，你必须一遍又一遍地重复这10~40分钟的过程——“玩1个小时游戏请远眺窗外5分钟”，哦这样的建议基本只可能停留在善意的愿景上，因为不管你的游戏过程是顺畅还是艰难，都有理由忘记时间的存在。至于RPG和SLG，那就更不用说了，早期的日系RPG，不到存盘点根本就别想退出游戏，除非你有自虐倾向，舍得把之前的两三个小时的游戏进程在第二天重新再玩一遍；而“再玩一回合我就睡觉”，则是一款好SLG的魔咒。游戏可以联线对战之后，远眺窗外的机会就更少了，在没有“网吧刷夜”的概念之前，我们就听说过欧美宅男们的刷夜方式——在周末，抱着各自的电脑，来到某个朋友家里，建个局域网，叫上外卖披萨和可乐，战上48个小时再说……游戏是如此充满魅力，就算是几个人共玩一台电脑，同抢两个游戏机手柄，又有什么稀奇的？

至于网络游戏……还需要解释它和“宅”的关系吗？你懂的。

正是出于这样的原因，我们把这个专题安排在“专题企划”栏目。我们希望从不看前半本的“宅”们也能看到这篇文章。

宅，在我们这个年代逐渐变成一个贬义词。你去《非诚勿扰》上怀着激动紧张又好奇忐忑的心情自我介绍：“我是一个宅男”，啪啪，灯灭几盏；然后说“我平时没什么娱乐，不爱逛街不爱游玩”，啪啪啪，又灭几盏；接着说“我平时喜欢玩网络游戏”——“可惜不是你，陪我到最后……”

宅，在当前有些人看来是无能的表现。不可否认，大多数人对宅这种行为带有歧视的眼光，比如日本男人下班后一般都不回家，而是主动要求加班，或者去居酒屋或者KTV玩一会儿再回去——因为日本人认为男人按时回家是没有能耐的表

现，有本事的男人都是忙着工作和应酬的。

宅，并不是现代社会才有的现象。你见过古代的宅男宅女吗？当然有，历史上有个著名的宅男，27岁老大不小的年龄，每天不做正经事，满足于“躬耕于南阳”，家人让他去找工作，谋份像样的差事，这小子也一脸拽样瞧不起老板；放弃祖上出仕做官的优良传统，在家种田读书也就算了，还整天跟着一群狐朋狗友吹牛装阔，“自比管仲、乐毅”，每天也不学点好，尽研究些五行八卦之类非主流不着调的东西；最后娶了个官二代的丑婆娘抱大腿，沦为当地青年的笑柄。



如果要从网游中去追忆童年，会不会有点反讽呢？


阿宅请节哀，希望主人平安

这样下去，这个名叫诸葛亮的宅男也许这辈子就懒散地做个山野村夫，或者乡下的教书先生。机缘巧合，命运之神让这个不学无术、爱吹牛的无业游民平步青云，之后的故事大家都知道了。

宅，其实也不分年龄，从十几岁的小娃到三四十的大叔，其实都有宅的毛病。我们小时候都有窝在家里看书、写作业、打游戏的经历吧，那也是一种被动的宅。看着窗外其他小朋友欢乐地玩耍，我们就像关进笼中的小鸟——这种文体在作文里常见。我认识一位游戏行业的35岁大叔，年轻时候也是跑遍江湖的人物、研究了多年游戏的化石级玩家，步入中年后有了老婆孩子，要养家糊口，不得已减少娱乐社交活动，节假日都宅在家里，已淡薄了年轻时候的好奇与激情。

人们经常将宅男与沉迷游戏的“失足青年”联系到一起。高端的网络游戏玩家一定是宅的，你看《魔兽世界》里那些大型团队副本开荒的时候动辄耗费三五小时，进度不顺甚至耗费整个通宵。为了满足你的虚荣心或者荣耀感，你必须守着电脑喝水、吃泡面、扭脖子、点眼药水，一刻也不能离开，就连要上个厕所也要打报告——你感觉被绑架了，不是吗？电竞选手尤其如此，虽然李晓峰同学还经常打篮球锻炼身体，不过更多的电竞人是通宵守在电脑前联系对战，因为这时没有多少网络延迟，等到天明大家都走出房门活动的时候，他们才进入梦乡。

宅到底是个什么玩意？



果然如此！宅男警惕！首期《非诚勿扰》里的“富二代”宅男张咏翔就没有牵手成功，错误出在与时代略有脱节（或者说超前？）的衣着和举止


据说由于“擦肩通讯”功能，3DS得以成为搜救地震幸存者的辅助探测仪。阿宅们，原来游戏机不仅仅是生活，还是生命啊



弗洛伊德认为生的本能是我们所有行为的一大能量来源，包括欲望本能和生存本能，我看再具体点，有多少宅男的多少活动不是冲着妹子去的？


亮躬耕陇亩，每自比于管仲、乐毅，时人莫之许也。所以卧龙先生避而不见刘豫州，会不会是一种长期宅居导致的交际障碍啊？

同学，你的热血青春，就献给宅了？

“关系状况，兴趣取向，有没有妞泡，有没有帅哥可以上？这就是大学生活的中心……这就是Facebook的一切。”

——Mark Zackerberg，电影《社交网络》

没错，社交，这就是年轻生活的一切，这就是十八九、二十郎当岁年轻人的生活中心。

你为什么要去塑胶操场打篮球，而不是去没几块草皮的球场上踢足球？你为什么要在晚会上唱歌跳舞出风头？你为什么要在课堂上卖弄学识？你又为什么要去学舞蹈、跆拳道、网球？你为什么要在虚拟音乐舞蹈游戏中把自己包装得拉风有型让万千人敬仰？因为帅啊，有女生围观尖叫啊——当然你也会义正辞严地说,这些活动是为了锻炼身体保卫祖国，是为了寓教于乐结交朋友……是的，但你的内心中，总还是希望球场边有漂亮姑娘围观的吧？您能像樱木花道那么坦诚吗？别（bie，第四声）装了，你就是为了认识妹子而已。

十八九、二十郎当岁的时候，是我们生理上和心理上最躁动的时候，我们在荷尔蒙的驱使下社团或集体活动，借着光明正大的名义来认识可爱的女生。这才是美好的青春啊！

等等，这些情景好像很遥远，恶俗偶像剧里面才有的吧……现实生活中年轻人的生活是什么样的？







左上图：小测试，如果你对其中一半以上角色了解或者有好感，你是合格ACG宅（男）了

左下图：升级版，如果你对其中一半以上角色了解或者有好感，你是资深ACG宅（男）了，我们不讨论腐宅什么的

中上图：我们在遇到巨大挫折时，潜意识里希望退缩到阻力最小的儿童状态，沉迷网游也是一种表现，这就是“自弃退化机制”

中下图：当年一夜爆红的这句话是不是唤起了网游青年们对家庭共有的愧疚感

右图：换一个角度来看，宅是一种静心思考的意境，是一种潜心创作的环境



你大学4年都是靠日本电影和《魔兽世界》过的？好的，你就算宅了。

你大学4年集体活动基本没怎么参加？连课都没怎么上？好的，你就算宅了。

你跟同学还不如跟工会的战友熟？工作后还在每天坚持副本日常？好的，你就算宅了。

你连妹子的手都没碰过？只当过备用胎？只收过好人卡？OMG，你不会真打算以后去上《非诚勿扰》吧？你身边的人也都这样？愿上帝拯救你……你已经宅到骨头里了。

扎克伯格那样的传说——木讷的宅男大门不出二门不迈在网络上收获了事业和爱情毕竟是小概率事件。相比电影中的故事，我们大多数宅男却面临着更严重的社交难题：从小我们受到的教育就是好好读书，专心读书，其他的事不要管，父母会给你解决。于是我们就好好学习，天天向上，回家不用做饭，不用洗碗，不用铺床叠被子，不用管柴米油盐水电物业等家务事。好了，二十郎当岁了，大学毕业了，家长撒手说你也这么大了我们不管了，然后就悲剧了。如何展开社交？如何参与集体活动？如何协同配合他人？如何组织活动？如何和一个陌生人在最短时间内达成共识？如何让一个陌生人听从你的安排？如何给你的朋友们留下好印象？如何让别人信任你？

该死，你会发觉这些东西很重要，但从小到大就没什么教科书教过，家长也没让我们学。你总不能照着中学英文课本：“你好，我是XX，很高兴见到你！今天天气不错，能把你的作业给我抄吗？”这么2的对话只会出现在教科书中情景对话的童话里。

当我们进入社会后，发现现实和教科书里写的不一样：社会大学告诫我们为人处世要“谨小慎微”：这个世界到处是陷阱，你信任的朋友可能翻脸不认人，诺言可能遭到背叛，所以我们不得不谨言慎行，不然就可能吃大亏。所谓“害人之心不可有，防人之心不可无”，“知人知面不知心”，对于一心只读圣贤书的单纯的我们，却要处处防着别人，还得做出一副敞开胸怀的样子，跟社会上的“朋友”扯几个小时扯不出一句实话——这种功利性的社交，听上去太可怕了。

于是，我们软弱了，退缩了，“妈妈说好好读书就行了”，从小都是一个人学习，一个人考试（当然也有团队合作，你懂的），一个人上补习班，一个人偷偷玩游戏……现在妈妈不管了，于是咱就继续这么着吧，面对这么恐怖的社会，干脆别跟他们玩了，咱一个人关在房间，象征性地上课或者上班，做好自己的事就行了。更有甚者，“社会太可怕了，我一点都不习惯。我还是回学校吧。”于是他又回去考研了。倘若第一年考不上，这位同学还会坚持理想，关在小屋发愤图强，不考上研究生誓不罢休！也许这位同学会边工作边准备考研，但逐渐地，社会离他（她）越来越远，他（她）曾经走出了牢笼，发现现实如此残酷，摇了摇头，又退回去继续躲回象牙塔里了。

而相比现实中充满了功利和假面的社交，有人会发觉网络中的社交要简单容易得多。你在网游中和别人搭讪，不会扭捏紧张得不知如何开口，只要一个简单的组队邀请或者帮助她（他）打怪即可拉近距离；你在社交网站中看上一个妹子，也不需找她身边的朋友打听她的现状，只需要浏览她的照片和资料就能获得你想要的信息；你在困惑迷茫需要帮助，也不用拉着朋友让他耗费宝贵时间听你倾诉，只要去论坛上发帖需求帮助，说出你的困难，即使单纯求安慰，也会有同道中人好言相劝。同队同公会的朋友可能无私地来帮你，你也可以毫无顾忌地和这些没见过面的朋友畅聊理想、人生、爱情什么的——只要不涉及到账号安全，你们大可敞开心扉交流。现实里实现不了的愿望，在游戏中却能找到“哥们放心，这里交给我了”的同伴，夫复何求？如此看来，宅，其实可以解决很多社交恐惧和自闭带来的交流问题。

大隐隐于市。宅，是有些人避世的手段。

是什么让你宅了？

“宅是一种病，得电！”
——也许将来某教授会如是说

上左图：失败，真宅男是不会去电影院看电影的

上中图：不要贸然地将Facebook四杰归为普通宅男一类，这是由他们工作性质所决定的

上右图：没有金刚钻，别揽瓷器活。不是富二代，还是别深宅

下左图：单独面对真人妹子，你还会这么大胆吗？

下中图：这是一种分类，“软宅男”是有点迷糊的形象

下右图：相比之下，“硬宅男”要更加不修边幅，他不在乎我却想哭，有点无助，他的样子像刚出土的文物













宅显然不是一种与生俱来的习惯，如果条件允许，我相信不是每个人都愿意窝在家里面拒绝阳光和新鲜空气，面对冷冰冰的电脑，一个人享受孤独。是哪些万恶的因素让我们不得不宅，并习惯宅了呢？

你是这样？ 你也许是一个活泼好动的人，喜欢热闹和户外活动。但自从大学毕业以后，你到一个新的环境工作，发现公司里的叔叔阿姨和你有着年龄的代沟，发现你很难像上学那样找到同龄朋友，发现森严的等级划分隔开了你和其他人的距离。大学时候那样一帮朋友一块吃饭、一块游玩、一块打球、一块游戏的时光一去不复返了——很多时候，同事并不是朋友。于是你被迫选择了宅，周末把自己关在家中，用游戏和电影还有上网闲聊来打发寂寞时间。你是环境宅。

往好里想 当然，因环境变化导致的宅只是一种不适应症，你的本质并不宅。只要你性格开朗，适应了新的生活节奏，和新朋友新同事相熟融洽之后，你还是会找回以前的你；如果你的性格不是那么开朗，同事间没有那么容易沟通也没关心，当你的老友来访时你也会找到从前的你；假使你运气太差，没联系上老朋友没发展起新关系，那也没事，过几年你就习惯寂寞了……

你是这样？ 耗时费钱的网络游戏、让人抓狂的迷宫式RPG游戏、燃烧荷尔蒙的射击和竞技类游戏、让玩家浮想联翩的角色扮演类游戏……其实所有的游戏就是想让每个人宅起来，你也不例外，就是宁愿拿Wii打网球也不出门打羽毛球。如果你张弛有度，有较好的自制力，游戏对你生活影响可能并不算大，但我担心你是另一种人——以游戏为生的人，比如网游工作室的各种代练和打币“农民”。你不得不跳进宅的深渊，你把自己的爱好变成职业后，发现现实是如此的残酷，想要挣扎却发现自己很难拔出来了。你是游戏宅。

往好里想 电竞选手其实算是良性宅，各种活动和比赛有助于你接触真实社交生活——各地奔波丰富你的阅历，通过排名赛和奖金制度感受世态炎凉。作为职业选手的你或许反而会比普通玩家更加成熟稳重——尤其是成为公众人物后，聚光灯下的李晓峰同学打打篮球跑跑步，上电视受采访一样谈笑风生，给年轻人树立一个健康的生活榜样。另一方面，畸形的中国网游环境催生了打金代练，有需求就有供应。不过随着网游环境的改善，打金代练也会随着市场成熟而隐退，或者随着相关法制的健全而规范有序地合法存在。往好的看，打金或代练的你毕竟得到了锻炼，对商品规律有了初步认知，而这些工作室至少在某种程度解决一部分年轻人的就业问题……

你是这样？ 你八成是理工科出身，天生性格内向，加上专业原因较少与人打交道，沉醉在自己的精神世界里，在外人看起来有些天然呆。你并不是交流障碍，你和熟络的朋友会相聊甚欢，谈起你熟悉的话题和领域，你也会滔滔不绝。但困难就在于你和陌生人总是有层隔阂，谈及工作和熟知领域之外的话题就词穷了。也许你在暗恋的女生面前不知如何开口，搭讪攀谈、闲聊扯淡、见风使舵、察言观色，这些技能你均未习得，而在女生们的眼里，你也是个自闭的孩子，没那么有趣，也没那么有魅力。你是技术宅。

往好里想 你比较可怜，既有先天宅的基因，也有后天宅的环境。如果换个角度，宅对你来说也不是什么坏事，有些工作是需要在酒桌、舞厅、洗脚房里完成，但更重要的工作却需要与世隔绝的自闭环境。工作性质影响人际交往，也不是你的错，因此作为补救，技术部门会组织集体相亲。革命工作不分高低贵贱，技术宅们的事业也很伟大，大丈夫何患无妻？

你是这样？ 你不爱说话，不爱外出，一个月也不洗一次澡，脏衣服和破被子揉在一起等着长蘑菇，你的电脑前满是垃圾食物和烟头——也许还有一卷手纸。你的电脑桌面大多是性感御姐或者卖萌萝莉。别人和你聊天，你会偶尔发出动漫游戏中的异次元语言。你的性格比较直，对外界反应尤其敏感，有时别人的不经意的玩笑也许会让你发怒，认为这是在影射你。你对活生生的女生反而兴趣不大，不过在你的床上还摆着仿真少女抱枕。你是自闭宅。

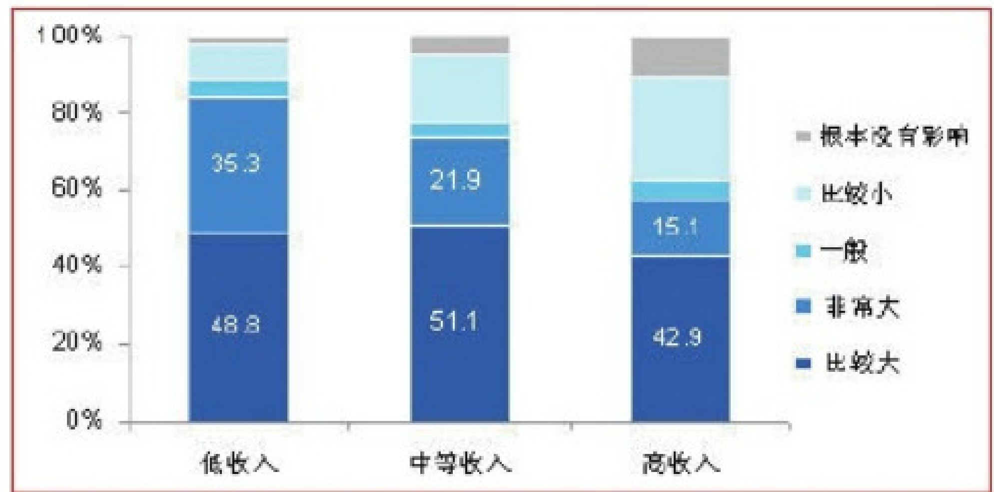
往好里想 你意志坚定地拒绝承认自己有任何社交缺陷，电疗主策也救不了你。不过既然你的自我感觉良好，只要人畜无害，就没必要强迫改变你的习惯。大千世界，无奇不有，这个世界的美好就在于差异，蝴蝶飞啊，豹子上树啊，猫讨厌洗澡啊，螳螂还吃幼崽啊，某男有断背之好啊，你就喜欢这么宅着啊……我欣赏你的勇敢坚定，我们每个进入社会的人或多或少都发生了异变——清高者变得世俗，纯洁者变得恶心，愤青变成犬儒，中庸者走向极端。而你——自闭宅仍然坚持着自己的原则和（生活）习惯，守护着心中的象牙塔不受喧嚣红尘的侵犯，难能可贵。请大家用珍惜保护动物的爱来珍惜心灵纯净的你吧。

宅仅仅是我们的原因吗？

话说回来，倘若穿越到古代去做诸葛亮，你可能会被闷死：没有电，没有自来水，没有电影，没有演唱会，没有电视相亲节目，你不出门都难过活。那么当今社会，是什么降低了宅的门槛，是什么让我们一不小心就掉进宅的泥潭不可自拔了？

是那万恶的网购啊！是万恶的淘宝、京东、卓越、当当、凡客啊！

从卫生纸到卫生巾，从外套长裤到围脖内衣，从手机、MP4到笔记本电脑，从买小桌子小凳子到租房子，这些事你去跑实体店？你异次元啊……实体店又麻烦又贵，还得听导购员的忽悠，还要顶着烈日或者风雨排队，还要跑来跑去货比三家，买完了还要想法提回来或运回来，这并不好玩。







时间就是金钱，我的朋友！让闲人去做琐碎的事吧，上班时我们是高效的员工，下班时我们是高端的玩家——你见过ICC毕业的高玩还去挖矿采药带小号赚钱的？我们有限的时间都要用于决策和执行，你在公交地铁上都要收发邮件召开讨论会或联络组团下副本，你会为买一件衣服逛一下午街吗？

更进一步的，我们除了可以网购生活用品、点卡，还可以自学托福雅思，以把海外妹子为理想的少

上左图：是什么促使我们放弃现实娱乐，退回虚拟世界？是上涨的物价啊。咱们有多少人在最右边那根柱子里？

上右图：不是闭家锁，是居家男人。学门手艺哪怕是女红，也绝对要为宅男增加可心温情指数

下图：网络对战“三国杀”就如同网上看漫画一样，缺少的是那种实实在在的手感，当我们在玩纸牌“三国杀”的时候我们在玩什么？友情啊，吆五喝六不是一种享受吗……

年们可以宅在家中上海外名校的网络公开课。我们可以在人人网、开心网、QQ城市达人等社交网络上认识更多的陌生人，肚子饿了也不必穿衣打扮出门下楼，一个电话就能送餐上门，打开时还是热乎乎的。在现实中玩“三国杀”要找人、等人和讲解规则、磨合团队，这些时间足够大家在网上杀个两三局了。

宅是可以让我们可以更专心地投入到工作和游戏中，但是什么阻碍了我们去现实中体验真实的娱乐呢？

是不断上涨的物价。

日益上升的生活成本同样提高了现实生活中的娱乐成本，城市化的快速推进，我们失去了许多廉价的娱乐场所。以前我们去学校打篮球，花几块钱买水就行，现在却要上百的场租费；以前我们去茶楼打牌聊天，一杯茶钱就行，现在北京上海却要收三四十元的人头费才能不限量供应茶水；以前我们想游泳，往河里一跳就行，现在严重的水体污染使得我们只能去收费的泳池；以前我们看电影，花个几块钱就行，现在购物中心的影城普通场周二打折至少都要30元；现在黄鹤楼门票都涨到80元了，我只能带同学们去免费游览长江大桥了。

所以，面对日益高涨的现实社交活动，收入却没怎么涨的打工族们只能减少外出娱乐的次数，降低娱乐品质，转向其他投入更低的娱乐手段——比如网游、网上看电影、网上聊天、网上看电视剧和比赛直播——比起现实投入，它们几乎是免费的。既然如此，为何不宅？所以宅并不全然是主观的心理病症，客观环境也有一定的影响——生活环境的变化、工作性质的限制、网络娱乐的高性价比、高涨的社交成本，谁是天生宅？都是被逼的。

宅其实是一件伟大的行为

“人需要孤独。孤独的时候，精神的自由会还给你一个真实的自我。”
——复旦大学哲学系博士陈果

相信每一位《大众软件》的读者（包括我在内）都有那么一段宅的时间：高考前的那段灰色时光。正值花季雨季的你被父母老师督促双耳不闻天下事，一心只读教科书。从那时起，我们的生活就埋下了宅的种子。只不过有的人高考后慢慢重新找回了自我，有的人则被那段灰色的记忆影响到成年，甚至延续他们的下一代。

其实宅就和失恋被甩一样，是成长的必修课。我们年轻时候宅，是为了静下来修行学习，为了考个好分数、谋个好前程。你如果不经历这段时间的痛苦，也许就不会珍惜无拘无束的大学生活；你没有宅过这么一段时间，也许心态就没那么沉静。几乎每一个奋斗成功的人，都有那么一段意志消沉的时间，都有那么一段把自己关在房间不想见人的日子。在这段时间里，我们会思考人生的意义，回想过去做过的蠢事，悔恨自己的脑残作为，计划将来的发展。

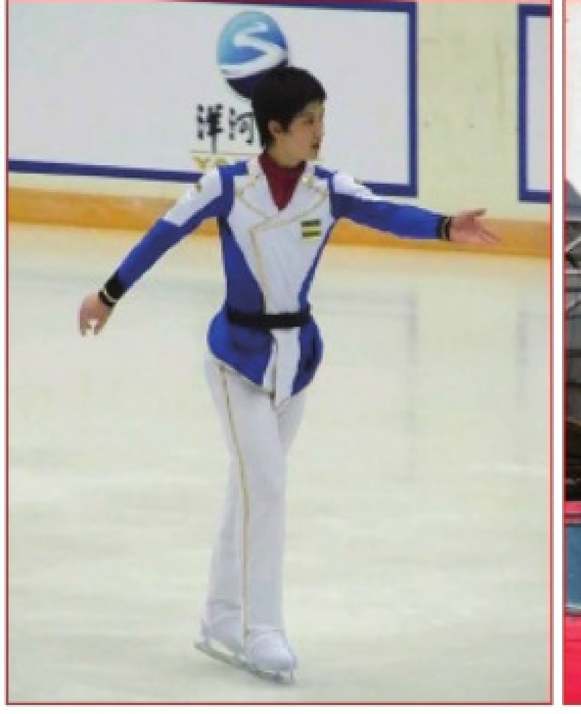
反过来想，宅是一种难得的独处机会。复旦大学哲学系博士陈果曾经说：“人只有在独处的时候才拥有自我。”当你在工作的时候，你是属于公司和同事的；当你陪着家人朋友的时候，你是属于家人朋友的；只有当你关上房门，关闭手机，关上QQ和MSN脱离喧闹的人群，离开那些干扰你独立思考的庸庸碌碌活动的时候，你才是属于你自己的。你会真正地与自己交谈，倾听自己的声音，思考“我这是怎么了？我为什么要这样？我能怎么样才能与众不同？”

在宅的时候，你会有充足的时间来思考，有充足的空间来自省；你有充分的时间来翻开那些买了好久却一直被扔在角落的书籍，或者写写日记，可以构想曾经在脑子一闪而过的念头，不用担心被闲人琐事打扰，也不用担心被人看到而遭到嘲笑。你可以唤醒与朋友点点滴滴的回忆，可以扔掉繁琐的日常事物，静下心来考虑自己将来的发展方向。你会发现，在小小的居室里，你的思想会无限放大。但同时，宅的最大痛苦，应该是孤独和寂寞。你在游戏里大杀四方，是为了宣泄心中的不快；在电影前痛哭流涕，是因为想起了自己的旧事；在QQ上与人有一句没一句地闲聊，为了转移自己的注意力而不去忧虑明天。宅的一体两面，取决于你的心态。不过有时候，与其热衷于灯红酒绿的浮华社交，倒不如老老实实闷头做一个宅人。闭门谢客，打开WOW，带着宠物，在回音群岛看着迎着日出的飞艇，在达纳苏斯透过生命之树的枝干遥望星空，或者和凯利·达克一样在孤独的世界中做着有意义的事情，做一个永不掉线的猎人（不过他已经魂归天际了）。

宅与不宅，它就在那里。与其改变，不如换个眼光，发现宅的美好，不是吗？P



左图：如果宅，请同宅，优越感未必来自于高智商，而是那种与子偕宅的融洽生活。并且将nerd等同于“阿宅”有待商议



中图：全运会上，陈沛佟在自由滑中穿着《高达Seed》中的奥布蓝白军服cos基拉，多么亮丽的风景



右图：不宅没有爱，真的做不来



幕府将军的头骨
Skulls of the Shogun

■内蒙古 莽月飘零

从前，在遥远的日本有一位将军。这位将军所向披靡，手中的刀可以斩断任何胆敢拦在面前的敌人，坚硬的盔甲也可以阻挡任何武器的攻击。终于某一天，将军在征服了敌人的土地，杀掉了所有敌人之后不禁仰天大笑。当笑声传遍血染的战场时，一柄利刃悄无声息地接近了将军，随后刺入了将军的身体里。果然，得意忘形的结局就是悲剧！

悲剧的后续将在《幕府将军的头骨》（Skulls of the Shogun，以下简称SS）中继续上演。

骨头幕府将军

好吧，毫无疑问，这位将军死了。死亡之后的将军成为一名骷髅将军，他率领着自己生前战死的部下继续征战，然而他的对手不再是活人，和他一样，也是一群骷髅。

玩家要扮演这位已经死去的将军，不会停下继续杀伐的脚步。在SS中玩家需要合理运用策略来制定有效的战略，用智慧打败你的敌人。SS的画面颇为有趣，一反常态地使用了夸张搞笑的卡通画面风格，骷髅头上还留着幕府将军经典的胡子，脸上没有肉却可以摆出一副凶神恶煞的样子，其实并不可怕，反而还有些可爱。

用智慧走格子

SS与其他回合策略差不多，但风格轻松有趣。玩家需要在游戏中合理制定每一步的策略，除了可以下达移动、攻击外还可以使用一种名为“作祟”（Hauntings）的命令。使用作祟命令，玩家可以对地图上当前格子的建筑物做出对应的动作，比如可以夺取武器店和稻田，武器店可以招募士兵，而稻田则可以获取金币。同时建筑还可以升级，所以玩家需要在一开始就尽量占领那些稻田以及武器店，这样你才有充足的兵源与敌人作战。

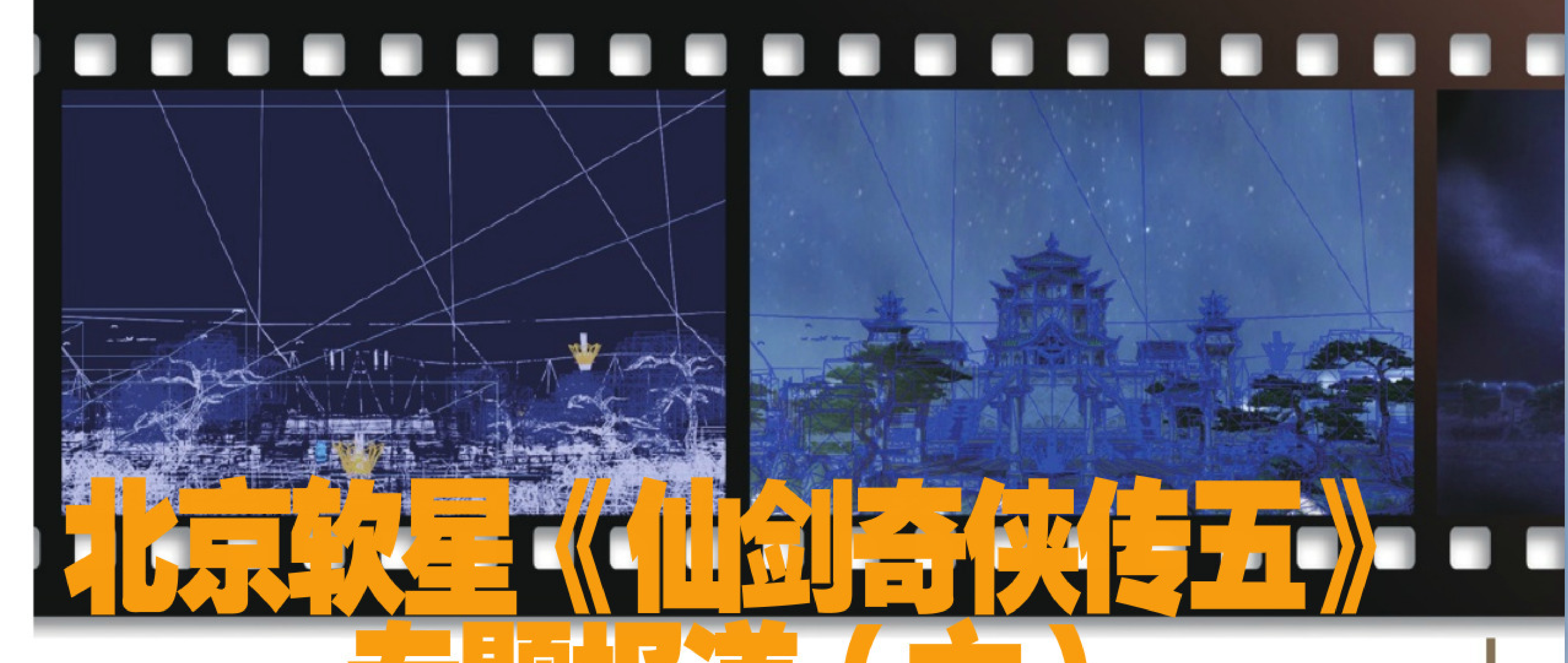
而游戏的目标也很简单，消灭所有敌人。当你干掉一名敌人之后，敌人会掉下头骨，你可以获得这些头骨，当积累到三个头骨之后，就可以变身为更强的骷髅。这时，各个属性如攻击、防御、血量等都会提升。玩家需要运用好这一段时间打击敌人，同样，敌人杀死你的单位也会获取头骨，积累一定数量后也会有属性加成，所以这时你要避其锋芒，当属性加成消失后再一鼓作气将其消灭。

游戏将于年内登陆PC和Xbox360平台。


必杀！


开战

制作： Haunted Temple Studios
发行： 未定
类型： 回合策略
发售日期： 2011
推荐度： ★★★



北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（六）

——伴仙舞剑曲意悠

■北京 软星研发团队

写这篇专题时，北京还在刮着大风，但已经可以感觉到春天的明朗和生机了，这篇文章和大家见面时，想必已经春光明媚。好的天气也会带来好的心情，让人精神焕发。在此汇报一下目前“仙剑五”的工作进度：眼下工作已经渐入收尾，大陆的代理也已经确定，开发组整日都在忙于修改和测试工作，越是这个时候，越是需要拿出全部的精神去完善游戏、查找和修改BUG。开发组的全体成员都投入了最大的精力，以期让玩家在入手“仙剑五”后有更好的游戏体验。

在上一期结束时我们提到，这一期要探讨的是游戏中的动画和音乐，在“仙剑五”中，这两部分同样占有非常重要的分量。写到这里，不禁想起小时候玩“仙剑”，每每玩到感人桥段时，总会因为音乐的感染而潸然泪下。离开了音乐的“仙剑”是不完整的“仙剑”，想必这句话大家都会认同。

在谈论音乐之前，先说说游戏动画吧。众所周知，CG动画的制作成本较高，但是由于并不过多涉及引擎和配置的要求，加上不受脚本制作固有规则的限制，因此能够呈现最好的视觉体验效果，这也是“仙剑五”选择使用CG动画进行重点剧情表现的原因。

为“仙剑五”制作的CG动画包括宣传CG和游戏中真正会出现的剧情CG，这些剧情CG都是故事中比较重要的情节。哪些情节需要用动画来表现，是首先要确认的问题。经过我们反复推敲，最终一共选择了10处CG切入点，不过选择的过程是“艰难”的，因为大家都希望能够在尽可能多的桥段使用CG，最终被选中的情节则需要在感染力、表现力、剧情重要度、段落跨度等多个方面同时符合要求。剧情CG敲定后，我们又根据“仙剑五”的宣传计划，敲定了所有宣传动画的推出时间和主题。比如“宣一”我们介绍了小蛮和龙幽，“宣二”则介绍了姜云凡和唐雨柔，目前我们正计划增加宣传CG的数量，不过具体能否实施还要看之后各项工作的进展情况而定。

接下来就是分镜和全力打造动画了，企划部首先提出了每段CG的内容、时长、分镜等初步设定，其中包含了基本的情节描述、场景安置、肢体语言、情绪表达、镜头方式等细节，之后则交由美术部按照设定完成分镜图。任何成功的作品都需要经过反复的推敲和调试，因此分镜图完成后，还要进行多方面的审视：镜头是否合适？一处画面的持续时间是否过长或过短？动画背景是否搭配等等……直到确认都达到最理想的效果之后，才开始真正完成整个动画，因此CG中的每一个镜头，无论长短，都凝聚了工作人员的努力。

其次是建模，动画中很多模型原本在游戏中也会出现，但动画里可以做得更精细，而不必像在游戏中那样过于节省面数和贴图。所以一些模型都有CG专用的版本，同时被反复修改细化，最终呈现出的是玩家将在动画中看到的样子。至于人物模型，也配给了更精细的骨骼、脸部贴图和表情刻画。

CG制作出样片后，就需要为其量身定做音乐了。历代的“仙剑”音乐都给玩家留下了深刻的印象，更成为了除剧情外“仙剑”系列另一广受好评的热点，很多玩家更将自己喜爱的“仙剑”音乐当作手机铃声使用。“仙剑五”音乐的制作自然也不容半点马虎。之前公布的乐曲“命起涟漪”得到了大家的喜爱，这全都归功于负责“仙剑五”音乐制作的台北音乐工作室。说到这里就不得不提及广大仙迷们都很熟悉的曾志豪和吴欣睿（大毛兽）这两位资深音乐人

制作：北京软星
发行：百游
类型：角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★★☆



了，在这次音乐音效的制作过程中，时时都可感受到他们的专业与认真，每一首曲子都会提供多个版本供大家讨论选择，即便是已经确认通过的曲子，只要有时间，他们依然会反复润色调整来追求更好的效果。

另外在音乐制作沟通的过程中还发生了这样的一件趣事：最初大家在讨论音乐修改意见时，经常发生两方面对同一首曲子感觉不一样的情况，台北方面所提及的一些曲子中的旋律变化，我们却完全听不出，这使得沟通一度陷入困境。后来还是大毛兽吴欣睿找到了问题的所在，原来他们使用的是专业级的耳机，而我们则使用一般级别的耳机，所以造成了“听感”上的差异。当他们换用普通耳机后才发现曲子中的一些音色、旋律上细节变化和过渡都“不见”了。由于玩家一般都是使用普通级别的耳机，所以在曲子最终定版前，音乐师们都会换用普通级别的耳机再来试听调整一遍。

每一代“仙剑”都会留给玩家难忘的记忆，作为制作者更是如此，在下一期的连载报道中，将请“仙剑五”的主要工作人员谈一谈自己在游戏开发中感受和心得。另外也请大家密切关注“仙剑五”的新官网：www.pal5.com.cn，之后一切官方消息将在此处公布。P

仙迷往来：

1. 4月“仙剑五”的新官网（包括：游戏下载、介绍、售后服务等版块）将正式上线和大家见面，而之前的官网将作为形象站存在。

2. “仙剑五”4首歌曲的谱曲、填词工作已经全部完成，目前进入歌手试唱阶段。

3. 前几日和代理方面就“仙剑五”豪华版的相关事宜进行了讨论，关于赠品的选择大家各抒己见，提出的方案非常丰富，一时间还真有些不知道该如何选择，相信最终的确定方案绝对不会令大家失望。

4. 关于“仙剑五”的防破解一直是玩家们比较关注的问题，现在可以确定的是大陆版将不会采用全程联网的验证方式。

「仙剑五」的CG和场景就是这样慢慢制作出来的



真实犯罪——香港
True Crime: Hong Kong

■内蒙古 莽月飘零

制作：United Front Games
发行：Activision
类型：动作
发售日期：2011年第二季度
期待度：★★★★☆

自从《侠盗猎车手Ⅲ》（GTA3）的成功开始，一系列的跟风之作如雨后春笋般冒了出来，其中不得不提的就包括《真实犯罪》系列。虽然前两作表现一般，但依照其公布的最新续作《真实犯罪——香港》（以下简称TCHK）的质量来看，有望成为与GTA4相媲美的大作。

香港版GTA？

除了正统GTA系列外，以美国为舞台的还有《黑手党》《荒野大镖客——救赎》等一系列作品，日本有《如龙》系列，那么什么时候才能有一款中国的GTA游戏呢？如今TCHK的舞台就设置于香港，成为一款名副其实的“香港版GTA”。

TCHK将按照真实香港的城市规划来建立虚拟城市，从繁华的购物广场到脏乱的贫民窟，从香港中环一直到仔鱼批发市场等等都将在游戏中看到。无论是白天繁忙的十字路口还是夜间充满迷幻的霓虹灯小路，都力图诠释出香港风格。当然，一些细节的地貌和设施也会因为剧情而稍作改动，但主体变化不会太大。同时玩家可以在城市中购物、买衣服打扮自己、与女朋友约会、打台球、保龄球、吃喝玩乐等等，甚至挑起帮派战争也是完全可能的。游戏将和GTA一样，玩家要依靠不断接任务和完成任务来推动剧情的发展。

GTA版无间道？

玩家在TCHK中将扮演一名卧底在香港三合会内部的警察沈威（Wei Shen），从一个刚入帮派的新人“四九”，通过完成三合会派发下来的一系列任务来逐步提升自己的帮中地位。其间沈威要不断地搜集证据，为日后用法律手段清除三合会做准备。但沈威在完成帮会任务的同时也开始逐渐迷失自我，为了获得帮会信任他不得不去做违法的事情，甚至亲手杀死自己的同事。


格斗是卖点，那就要拳拳到肉

游戏中将会有大量帮会间相互利益冲突而大打出手的事情，而玩家要以卧底的特殊身份去执行这些任务，杀人越货、打砸抢等等有违法律与道德的事情沈威都不得不做，今日的“助纣为虐”是为了日后将坏人绳之以法。

游戏的故事将会借鉴香港黑帮电影和GTA系列，帮派间的惨烈斗争与主线任务交织在一起，同时还会充斥着大量的纯支线任务。玩家有权利选择是否去完成这些支线任务，不完成对游戏主线没有任何影响，只起到扩展世界观和主


载具射击系统


徒手对枪？这么玩命的事少干为妙


够黑暗够暴力，这样做个好人真难！

线任务辅助描述的作用。任务奖励一定会有，有些还非常丰厚，类似于GTA4的小蓝人和好友支线任务。游戏中将会有较为真实的任务关系系统，坏事做多了倾向于坏人，将会受到同帮派成员的爱戴和仰慕，同时也可以获得更多物质上的奖励，比如可以招揽小弟什么的，但警方的信任度会逐渐下降，日后在与警方的冲突中将举步维艰。反之则会引起帮派怀疑暴露身份，但警方会为之提供便利，

在首部宣传片中我们听到了这样一句话：“不管发生什么，你只要记住，我们是好人（Whatever happens，just remember：we are good guys）。”沈威在卧底任务中的迷茫和选择都交到了玩家手上，是一边苦受内心折磨搜集证据还是干脆投诚三合会，都由玩家在游戏中亲自选择。

格斗版GTA？

除了游戏剧情外，TCHK在动作设计上也借鉴了大量香港黑帮电影，无论是打斗还是驾车追逐，TCHK都将会包括大量的动作元素。这是TCHK的最大卖点，同时也是GTA系列最薄弱的环节。在战斗中玩家将会使用各种格斗术来打倒你的敌人，借助游戏中独有的徒手格斗系统（Hand-to-hand combat system），TCHK将会为我们呈现出可以与动作片媲美的战斗场面。玩家的招式可以按照一定规则自由、随意地组合连招，比如你可以一脚踹在敌人身上，敌人一个趔趄，随后快步冲上去给他来一套组合拳。在TCHK中设计了一些特殊种类的格斗术，比如缴械格斗术可以快速地卸掉敌人手中的武器，在演示中我们看到，在海鲜市场一名帮派成员掏出手枪，而沈威快速冲过去飞起一脚将敌人的手枪踹飞，随后一拳把敌人打倒在地，再补上一脚扬长而去。

玩家可以利用周围环境来最大限度地发挥格斗技，使战斗的演出效果和威力都倍增。在演示中我们看到沈威在贫民窟的一座房顶上被一群混混包围，沈威首先一拳放翻一名混混，随后一脚将另一个光头混混踹了一个趔趄，沈威快步冲上去一把抓住混混的脖子，将那反射出五颜六色霓虹灯灯光的光头狠狠地拍在了房顶的木箱上，随后抓住身边的一个混混将其直接丢下房顶——没错！TCHK和《黑道圣徒2》一样允许玩家抓取敌人，这也属于游戏的格斗技，但玩家可以发挥想像来最大化地运用该技能，比如运用在枪战上。玩家可以在被众多持枪敌人包围时抓住一个敌人当作人质，一手挟持人质让敌人不敢开枪，另一手拿着手枪挨个爆敌人的头，最后用枪对准手中人质的太阳穴，然后扣动扳机。

游戏中还有更多精彩纷呈的格斗技能供玩家使用，但前提是需要满足一定的条件才能解锁获得，比如和某些人搞好关系，将好感度达到一定数值、完成某些特定任务等等来获取这些华丽又实用的技能。

融合格斗的载具系统

TCHK虽然将战斗重点放在格斗上，但也没有忽视车辆追逐的经典桥段。同样，TCHK也会将格斗系统引入载具系统之中，目前来看，TCHK中的载具种类并不是很多，而这也意味着游戏中载具要素会比GTA系列要淡化许多，但TCHK力图将追逐战表现得比GTA系列更加精彩。

在GTA4的车辆追逐战中，我们只有设法拦住对手迫使其停车或者砸碎车窗射击驾驶员这两种选择，而在TCHK中你将会有更多的选择，比如类似《正当防卫》系列中主角从一辆快速行驶的车上跃入另一辆车中，而且在TCHK中将表现得更酷。在演示中我们看到沈威驾驶一辆飞速行驶的摩托车，沈威一个甩尾而从摩托车上跃下，摩托车横着飞向敌人，同时沈威一枪打爆冲向敌人堆的摩托油箱，随后火光四起，顷刻间干掉了一群混混。而在另一段演示中我们看到夜里繁华的香港街道上沈威驾驶一辆摩托追逐一辆警车，沈威的摩托快接近警车时汽车突然加速，而沈威则从摩托上越到汽车顶，然后打碎车窗将驾驶员扔了出去……

结语

看起来TCHK集大家之所长，同时也不乏自己独有的特色，虽然是跟风，但也可以成为一款佳作。值得一提的是游戏邀请了香港武打巨星洪金宝为游戏做武术指导和配音演员，目前还不知道是中文粤语配音还是英文配音，但冲着TCHK独到的格斗系统和洪金宝就有足够的理由去期待了——别忘了这是一款香港版的GTA！

每一个末世都缺玩家这样的英雄！



边缘战士
Brink

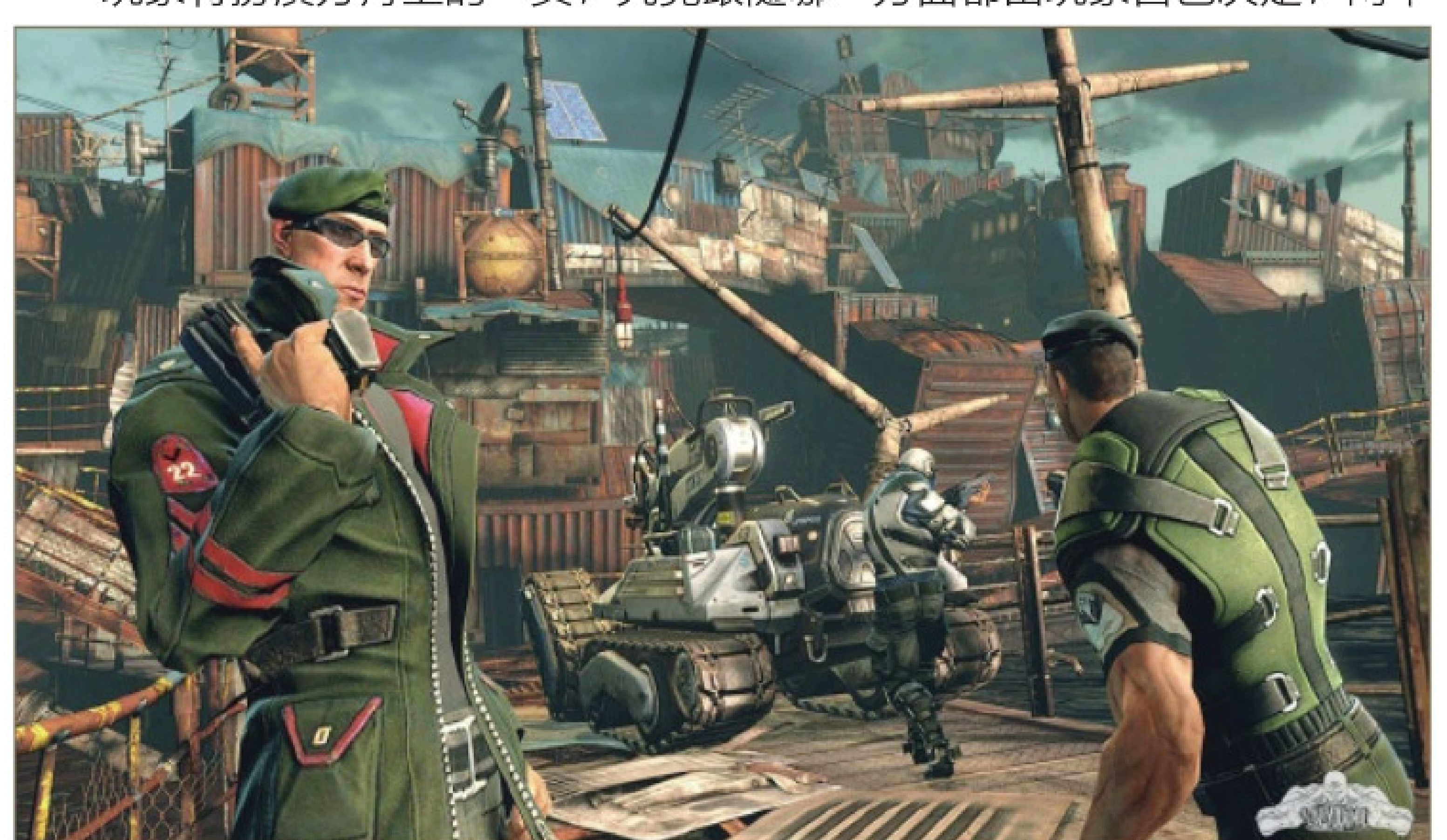
■北京 蓝黑军团

制作：Splash Damage
发行：Bethesda Softworks
类型：射击
发售日期：2011年5月17日
期待度：★★★★

电影《2012》描绘了玛雅人预言成真、地球化为“水球”的末世景象。而早些年的电影《未来水世界》中，地球被无尽的汪洋所掩盖，泥土成为相当珍贵的资源。即将推出的《边缘战士》（以下简称BR）正是这样的游戏背景，当洪水吞没地球后，人类建造方舟避难所，幸存下来的人们在这个末世里为了抢夺资源不断发生冲突。

在遥远的未来，地球陷入一片汪洋之中。还好人类提前有了准备，一个方舟被修建起来，幸存者都搬到方舟上避难。在这个巨大的钢铁世界里，人们自给自足，合理规划空间、分配资源，日子倒也过得不算艰难。可是好景不长，几代过后，人口日益增长，空间和资源开始紧张起来，矛盾冲突不可避免地凸现出来。人们分成了两个派别，一个名为抵抗（Resistance）另一个名为防守（Security），两个派别相互仇视和攻击，一场战争无可避免地发生在方舟之上，人类的命运岌岌可危。

玩家将扮演方舟上的一员，究竟跟随哪一方面都由玩家自己决定，两个派系都有自己独有的战役路线。



场景设计看来参考了《未来水世界》



FPS游戏中动作戏很重要

BR为动作第一人称射击游戏，动作在游戏中占很大的地位，在BR中有一个名为“随机地形快速通过”的系统：S.M.A.R.T.（Smart Movement Across Random Terrain）system。S.M.A.R.T.系统的功效就是简化复杂的动作，在BR中玩家可以仅仅依靠一个按键就完成在游戏里所有的动作，S.M.A.R.T.系统会根据玩家当前位置依据环境来自动判断，并做出对应的动作。比如前面有一个高台，你可以使用S.M.A.R.T.键翻越上去，同样，前面的护栏也可以使用S.M.A.R.T.按键来

一跃而过，然后稳稳站在地上。当然，高度超过一定范围时落地后将会受到扣血的惩罚，和《镜之边缘》一样，过高的沟壑掉下去会摔死，相隔一定距离的两地需要助跑才能到达。在演示视频中我们看到，在二楼的一个中空地形中，玩家可以利用S.M.A.R.T.系统从中间空洞上的平台越到另一面，其中还借助了栏杆等可攀爬物。我们可以看到利用S.M.A.R.T.系统到达某地远远要比单纯跑过去快很多，所以在多人对战中，S.M.A.R.T.系统的熟练运用是非常重要的，他可以让你动作迅速。兵贵神速，S.M.A.R.T.系统将会在BR中完美地诠释这一道理。

当然，S.M.A.R.T.系统不只是跑路的工具，也可以利用来躲避一些特殊环境。比如可以使用S.M.A.R.T.系统来绕过一些红外线探测装置，避免触发机关带来不必要的麻烦。值得一提的是，S.M.A.R.T.还可以让你像《子弹风暴》那样从地上滑行，但是不会将敌人踢起来，只是可以矮身快速移动，减少被射击到的几率，起到扰乱对手视线和精准度的作用。

在BR中有着强大的自定义人物工具，与《孢子》的生物创造器相比组合出的种类数量虽不能及，但数量也相当庞大。各个方面的排列组合可以打造出个性不同的人物，几乎不会与其他玩家形成外观雷同。不过，由于这是FPS游戏，自定外观是给别人看的，多少有点不值得的感觉，但是有些玩家会热衷于此，即使自己看不到也希望自己的形象会更独特。自定人物时需要注意的是某些项目与人物属性有关，比如体型。瘦小体型的人物速度快但防御低，相反强壮体型的人物敏捷低，但防御和攻击力相对而言会更高一些，同时也可以装备一些重型武器，比如那个带有科幻色彩的加特林机关枪等等。

BR中有4种不同职业。战士是冲锋陷阵的好手，可以携带更多的武器和弹药，还可以将弹药传递给队友；医生可以治疗和救助队友，升级后的医生还可以治疗自己（低等级医生无法自己治疗自己）；间谍可以伪装成敌人的模样迷惑敌人，同时还可以阻断敌人间的信息传递，是一个骚扰型的职业；工程师则可以安装一些机械装置来帮助战斗，同时还能修复机械。

由以上的职业划分来看，我们大致可以了解游戏团队间的战斗是怎样的情形了：战士顶在最前面，医生夹在中间随时治疗，工程师则需要在团队的护送下完成修理、部署机械的任务，而间谍则要骚扰敌方。虽然这是基本打法，小团队要紧密配合，走位严谨，但是在实际游戏中变数会非常大。操作水平好的话工程师完全可以独自行动，间谍用好了如同幽灵一般成为敌人的噩梦，而医生灵活多变需要更高的意识来回走位治疗队友，战士更加不可脱离群众，可以给队友子弹这一设定令战士的地位更加重要。

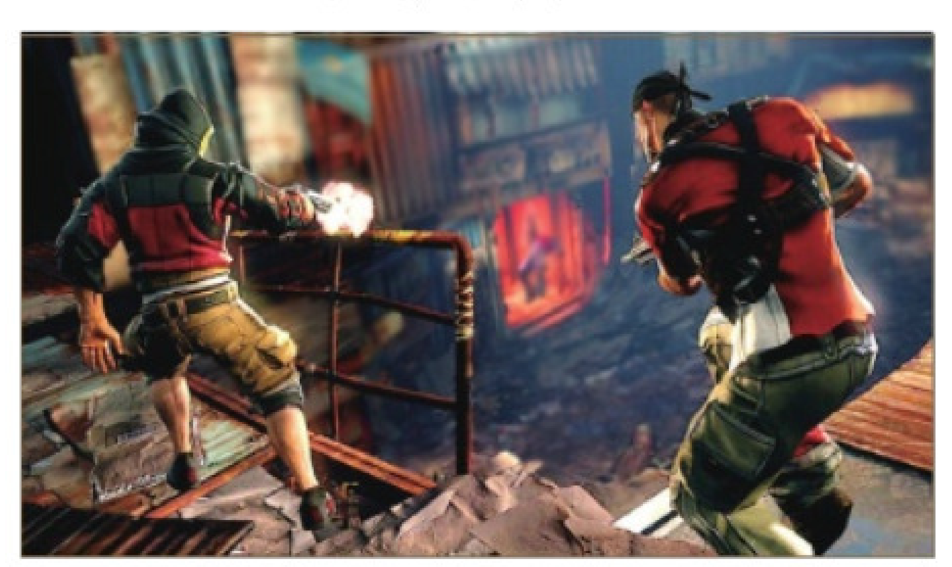
游戏中可以加入电脑AI，同时玩家对战中也可以加入AI一同游戏。多人模式中有4人合作模式，也有8vs8最多16人共同战斗的对战模式。游戏人物有等级系统，升级后可以使用更好的枪械，还可以给枪械悬挂配件增强枪械属性。所以多人模式会有等级限制，人物一共有20级，每5级为一个阶段，高等级玩家无法加入低等级阶段的战斗，反之则被允许。P



记得要虐尸哦，不然对方被医生复活就惨了



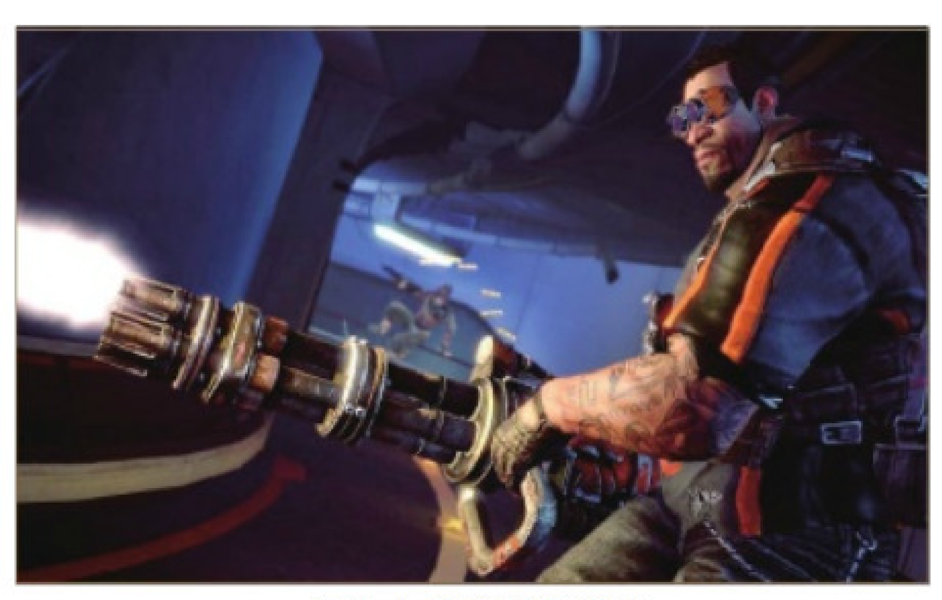
多人模式才是亮点



你可以从栏杆上一跃而下来个突袭



S.M.A.R.T.系统很棒



各种大杀器都会登场

要战胜它，你必须先成为它的同类



虐杀原型2
Prototype 2

■江苏 老黑

Radical工作室于两年前推出的《虐杀原型》拥有还算是不错的想法，它将僵尸题材、超人漫画与沙盒式游戏体验融合在了一起。然而过于庞大的框架与粗糙的细节，使得这款游戏很快就被人遗忘了。在今年游戏开发者大会上，Radical工作室告诉玩家们，那场发生在纽约的生化灾难依然在继续，他们这次准备吸收前作的教训，带给玩家们一个满意的作品。

新任大兵主角登场

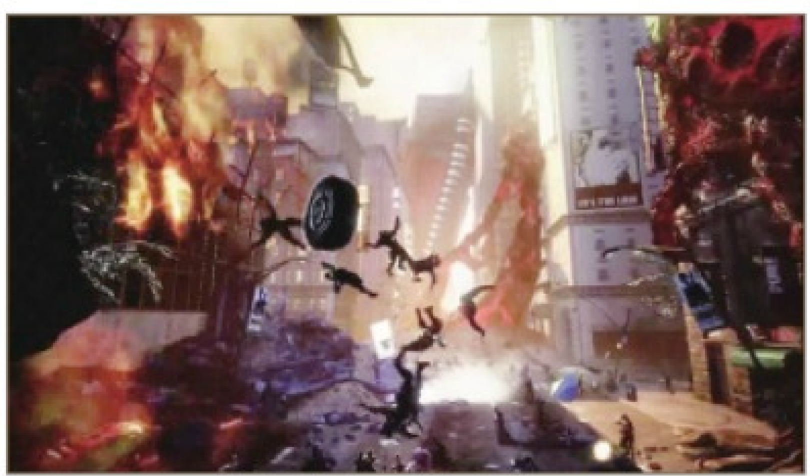
按照ACT续作的潜规则，那些在前作中修炼出“人挡杀人、佛挡杀佛”神技的主角只要露脸，必然会在游戏开头被“和谐”至白板状态。Radical这次依然会安排前作主角Alex Mercer出镜，但这次他要充当的是大反派。此次的主角是从海外战场归来的海军陆战队士兵James Heller，在回到纽约之后，他发现自己的家人全部惨死于这场灾难。更加不幸的是，已经进化为完美生命体的“僵尸教主”Alex Mercer看上了这个怒火中烧的大兵，他感染了Heller，将他变成了一个新的“虐杀原型”。

前作充斥着政府阴谋论、科幻、失忆等元素的故事相当复杂，沙盒式的游戏方式也影响了叙事的流畅性，制作组决定对PT2的故事进行最大限度的精简。“杀死你的创造者”将成为本作的主题，Mercer就是Heller的“创造者”，也是给他带去家破人亡悲剧的元凶，Heller唯一考虑的事情就是利用Mercer所赋予的超能力，一步步成长为超级生化怪物，最终将仇人撕成碎片。

游戏系统大调整

正是因为前作的动作系统缺乏必要的平衡，导致了游戏的中后期流程完全失控，制作组希望本作的任务设置更加线性化，并且取消了之前可以在任意地点升级能力的移动仓库（Move Store）系统。主要的升级方式是找到并且摧毁隐藏在纽约城中的怪物巢穴，不同的巢穴可以提升Mercer的各项能力。而单纯杀戮怪物所获得的经验值只能用来购买新招式，在没有身体素质支撑的情况下，任何强力招式都不可能产生夸张的杀伤力。

Mercer在前作中通过DNA吸取的方式随意变身的能力，在本作中也被取消了。Mercer的主要战术是欺骗和偷袭，而身为陆战队员的Heller则更多依靠自己的军事知识来斩妖除魔，即便在他被改造成变异超人之后依然如此。他可以拆卸军用装备用来提升战力，如定位和追踪特定目标的声纳系统，集中扑杀怪物的轨道激光武器，预告片中还出现了Heller手持一门与自身体格毫不相称的机炮横扫军方特种部队的劲爆场面。


整个城市已接近被毁灭


这是什么大杀器？

即便这款游戏要到2012年的晚些时候才能制作完成，我们也知道Heller必然会战胜Mercer，问题是他会不会像后者那样，在达到目的之后又不舍得放弃自身的能力，最终变成一个新的生化魔头呢？

制作：Radical
发行：Activision
类型：动作
发售日期：2012年
期待度：★★★☆

要速度，还要玩酷！



世界超级摩托车锦标赛2011
SBK 2011

■内蒙古 莽月飘零


仔细看看，远景还是贴图


玩摩托讲究一个“酷”字


动态模糊营造出漂亮的速度感

玩家们热衷的竞速游戏类型中大多都是4个轮子的各色跑车在赛道上你追我赶，老牌的《极品飞车》系列在拟真与爽快中左右徘徊，《火爆天堂》系列一直追求爽快刺激，《侠盗猎车手》系列虽然不是竞速游戏，但其中的驾驶系统可以让玩家将其当作竞速游戏来玩。但一些拟真高的竞速游戏在玩家群体中认知度不算很高，其实这些游戏也别有一番风味，比如本文要介绍的这款《世界超级摩托车锦标赛2011》。

SBK是世界超级摩托车锦标赛（World Superbike Championship）的简称，此项赛事始于上世纪70年代的美国，逐渐发展成为与格兰披治大奖赛（GP）并肩的世界摩托车顶级赛事。而SBK 2011是SBK系列的第6部作品，前作SBK 2010虽然包含了14条赛道、80多种赛车和众多例如杜卡迪（Ducati）、本田（Honda）、川崎（Kawasaki）等摩托车品牌，但画面用现在的眼光来看还是欠缺一些火候。即将推出的新作SBK 2011将在画面上下足功夫，我们随便拿一张已公布的截图，如不仔细看甚至很难分辨出这是游戏截图。虽然远景还是用贴图来表示，但SBK 2011的画面将远超前作。配合游戏中的天气系统，雨天湿漉漉的赛道与晴天干燥的赛道表现截然不同，让画面的表现力更加真实。

SBK 2011中的音效也将更加贴近真实，除了观众的欢呼声具有多普勒效应外，赛车每次转换时引擎发出的声音也有着略微的差异。在视频中我们看到在一场雨天的比赛里，玩家与第一名展开了拉锯战，转弯处两人小心翼翼地减速转弯，引擎声音随之减低，过了弯道立即加速，引擎所发出的干哑嘶吼声响彻赛道。急速时的转弯还会溅起一道漂亮的水花，水花飞溅的声音、引擎的嘶吼和观众的欢呼声让比赛每时每刻绝无冷点，时刻使你保持着令人窒息的紧张感。再配合上第三人称追尾视角与座驾视角的随时转换，玩家可以亲自操控喜爱的跑车跑出一场精彩的比赛直播。

SBK 2011除了会延续前作诸多名牌的赛车以外，还会很厚道地包含整个赛季的全部内容。获得国际摩托车联盟（FIM）主办的超级摩托车锦标赛的官方特许，SBK 201将会提供完整的下赛季冠军联赛的官方扩展包，其中包含全部级别、全部车手以及2011名册中的全部赛道。P

制作： Milestone
发行： 未定
类型： 模拟竞速
发售日期： 2011年
期待度： ★★★★

中世纪总是那么让人着迷



十字军诸王Ⅱ
Crusader King Ⅱ

■江苏 老黑

策略游戏《十字军诸王Ⅱ》（以下简称CK2）的地图将包括欧洲、北非和中东三大区域，在时间上涵盖了从1066年诺曼征服，到15世纪中叶的全部历史。玩家将会体验十字军东征、拜占庭帝国的灭亡、穆斯林势力的崛起、伊比利亚半岛再征服，以及蒙古入侵等等历史大事。与《全面战争——中世纪》不同的是，本作依然会维持正宗的回合制设计。


爱德华三世掀起了英法百年战争的序幕

降低上手门槛

前作《十字军诸王——上帝的旨意》在体现策略深度的同时，其复杂的外观也吓退了不少玩家。本作将会在操作界面上进行人性化改造，让玩家不会被复杂的表格和按钮折腾得头晕眼花。主创Chris King以信息系统为例，“英国的中世纪初期与法国的命运紧紧地联系在一起，征服者威廉和后来金雀花王朝的继任者们最关心的，就是海峡那头的法国国王究竟在干嘛，他们不会北非某个部落酋长的所思所想有任何的兴趣。”在CK2中，玩家将可以根据各自关心的东西，要求系统过滤出最想掌握的信息。

更多角色扮演乐趣

角色扮演乐趣是CK前作的一大特色，每个国家的领袖都不是一张肖像画与下方的一堆数据，而是有着不同的个性和特殊技能。本作中玩家不再是控制着一个国家的运转，准确的说是扮演这些国王去下达各种号施令，他们的决策与自身的能力有直接的联系。比如说一个有优良作风的骑士不会做出龌龊的事情来，萨拉丁在从基督徒手中收复土地之后，就不会有屠城的选项。而英格兰历史上最无名的国王亨利三世则会在重大历史事件发生的时候，只有一堆烂到不行的选项，谁让他的榆木脑袋只能寻思出这些东西呢？

本作将会以直观的指数槽来呈现封建领主与重要大臣们对你的态度，不会像前作中那样把怨气憋在肚子里面，在一个风和日丽的早晨突然逼宫将你赶下台。即便国王成为了全民公敌，在政变发生之前，玩家依然有方法改善同贵族与平民的关系，让自己的王朝向着“千秋万载”的方向稳固发展。

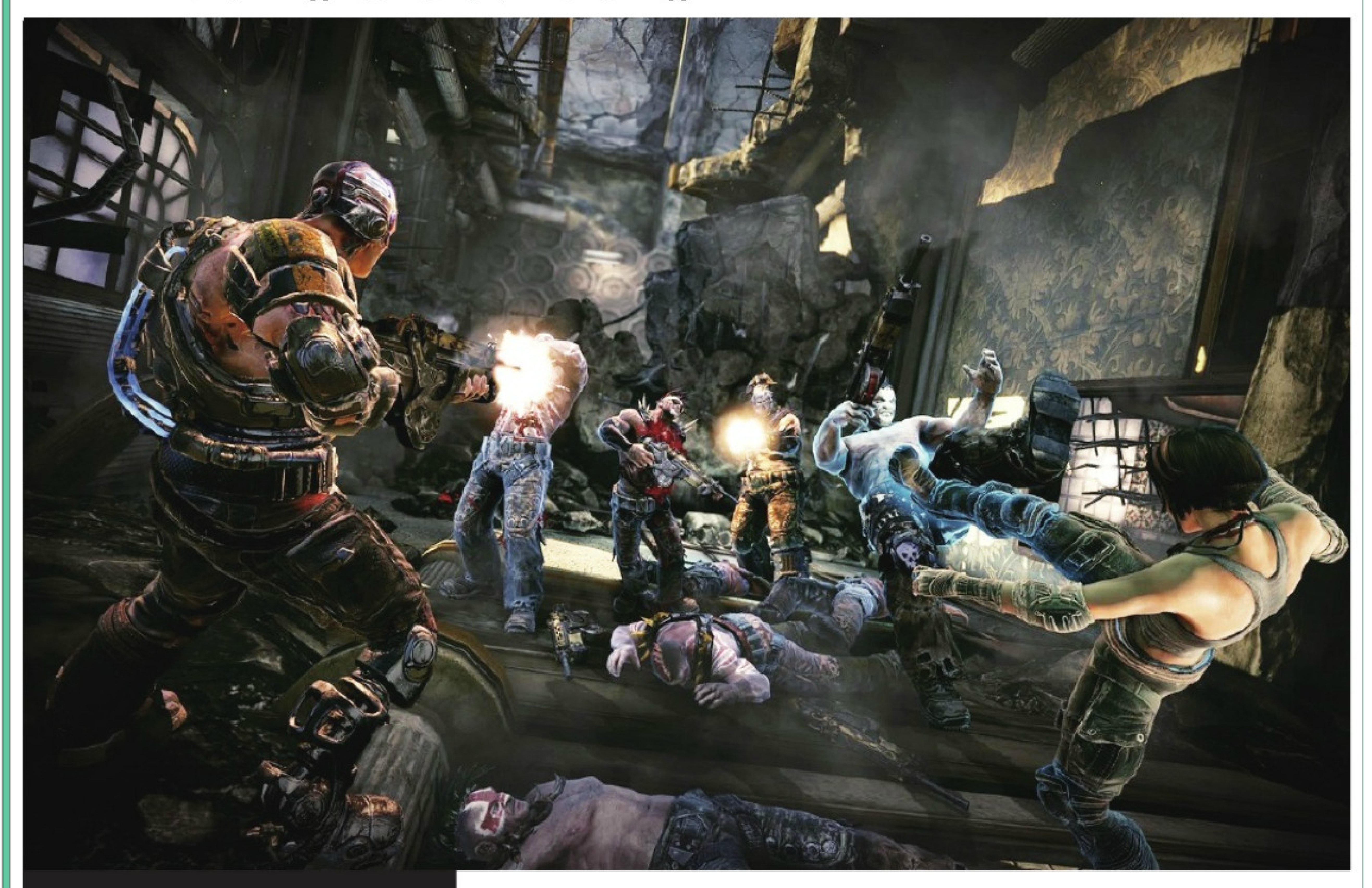
后代培养系统是本作新加入的卖点之一，为了避免历史上的那些昏庸国王继承了你的事业，玩家可以将自己的子嗣作为养子送到极具能力的骑士和政治家那里进行培养，通过长期的历练获取大人物们的天赋。

枯燥无味的回合制历史题材游戏已经越来越不招人待见了，在《幕府将军2——全面战争》推出之后，Creative Assembly的下一个计划是《罗马2》，而不是《中世纪3》。对中世纪欧洲历史感兴趣的玩家而言，CK2将会是近期不可不玩的策略大作。

制作：Paradox Interactive
发行：Paradox Interactive
类型：策略
发售日期：2012年第1季度
期待度：★★★

第一人称的ACT
——评《子弹风暴》

■江苏 老黑

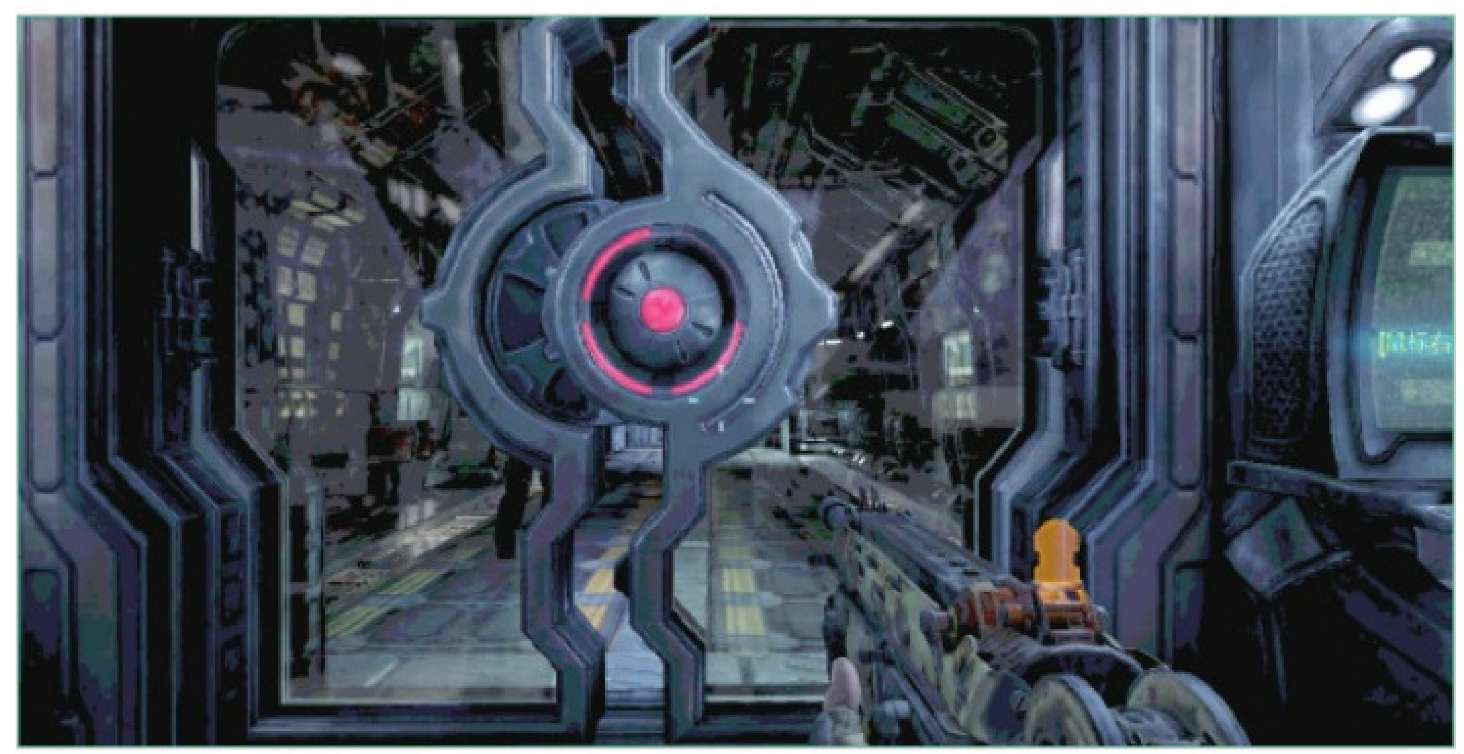


自《子弹风暴》（以下简称BS）情报公开时候开始，不少人（包括笔者在内）就是以看笑话的形态来等待一个“天雷”的到来，因为BS违背了几乎全部的FPS设计原则：FPS的主角是枪，强调的是激烈交火中将敌人撕成碎片的爽快感和精确感的统一，而BS中的枪则属于唯有在近战的时候才有意义可言的武器。FPS的核心玩法是尽快将屏幕中出现的敌人打至扑街，除了扣动扳机以外玩家唯一要做的事情就是找个靠谱的掩体藏着，但这种玩法在BS中却是毫无意义可言的——BS要的是杀戮的“过程”而不是结果。FPS中看到一群敌人，玩家所要追求的是一连串漂亮的爆头，尽可能减少他们的出场时间，而BS中看到杂兵们杀来，玩家首先想到的便是如何让这群“生肉”挂出创意，死得出彩，一下就给整没了反而让人觉得怪可惜的……

主视角也有“动作”兼容性

BS对“主视角动作游戏”所给出的解决方案并非是复制ACT的玩法，它首先解决的便是“控制”这一实施各种华丽动作效果的前提。脚踹和能量鞭的配合类似于抓投技，但它们的功能绝不是简单的抓取和投掷，而是让玩家拥有将敌人玩弄于股掌之间的能力，配合同Stasis（《死亡空间》中最为实用的技能）类似的减速技能（只放缓目标运动的时间轴），玩家可以自由决定去虐哪一个敌人，以何种方式去虐，实践各种已知的暴力美学，开发各种未知的虐人技巧。为敌人安排的总数为145种的搞怪死法，一半以上都是以上述两种道具所提供的浮空效果作为起始或者是连接动作，然后再用子弹来完成一次杀戮行为艺术的华丽表演。

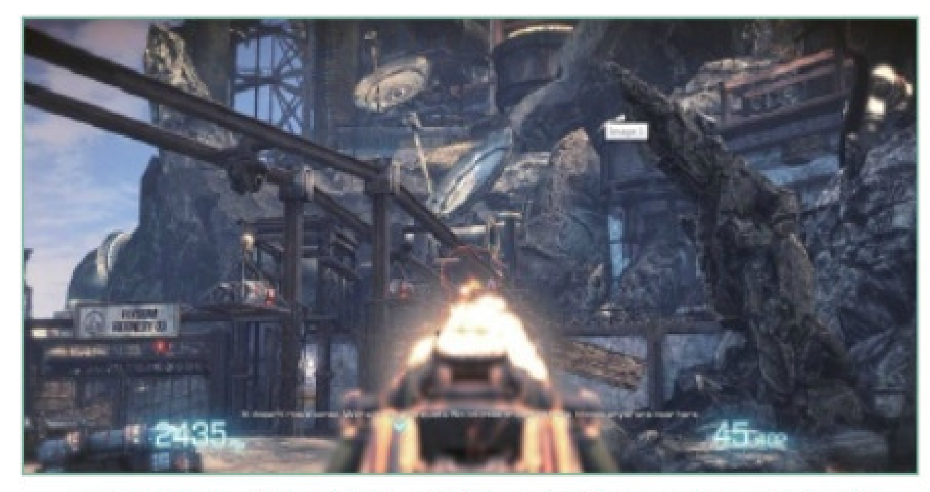
ACT中可以强调杀戮的过程，这是因为绝大多数的敌兵都使用冷兵器，纵然是满屏的杂鱼，能够伤害到主角的毕竟是少数，况且主角在攻击距离和范围上还有很大的优势，即便陷入合围，也可以通过翻滚动作全身而退。除了像《忍者龙剑传》那种敌兵拥有“你不连死我我就连死你”攻击欲望的游戏，无论场面多么混乱，想比较安全地对某个倒霉蛋施展连击表演并不是什么难事。而在FPS的表现方式之下，一切都不是那么回事了：你用的是枪，敌人手上拿的也不是烧火棍，它们可以在任何位置不受距离限制打中你，而且在玩家疯狂虐人的过程中，被虐者的同仁们举枪不发在一旁充当看客，这实在是有点说不过去。总之，在FPS中实施表演所面临的风险要比ACT要大上很多。在这个矛盾的解决上，我们同样可以看



片头飞船的失事原因是因为“三红”故障



将军可能是反派史上最会彪脏话的角色了



主力武器“和事佬”步枪可不是像FPS那种用法



拿神鞭搞掉直升机的方法类似于《战争机器》中的“完美上膛”操作



神鞭赋予了玩家将敌人玩弄于股掌之间的能力

到People Can Fly所给出的系统解决方案。ACT游戏中的连击基于玩家所拥有的招式特性的组合运用，而BS的Killshot则更多取决于环境因素，它更类似于一种即兴发挥，特定评价的实现条件往往是可遇而不可求的。比如在有环境陷阱的场景中，玩家首先想到的“花式”便是Bad Touch（压死敌人）、Feeder（引爆油桶炸死敌人）、Shocker（触电而亡）、Voodoo Doll（将敌人踢至尖锐金属上戳死）、Pricked（拥抱仙人掌），看到一辆热狗车，你可以选择用引爆或者是踹飞压扁敌人的方式获得Fast Food评价，甚至在中毒、喝醉、暂时致盲的状态下都有对应的花式评价。

完成一个Killshot需要多种动作的配合，但完成它们的方法更类似于解开一项成就（Achivement），满足规定的几个条件即可，而不是将评价同连击数联系在一起，单纯的“鞭尸”同Killshot的达成没有任何的关系，这使得每一次的“杀戮秀”的演出时间很短，玩家也无法刻意追求评价，这就避免了主角在交叉火力下的过多暴露。但只有这些是远远不够的，主视角在视野范围和操纵方式的局限性，使得控制角色在场景的两点之间进行快速而精确的移动相当困难，玩家依然存在混战中被处于视线以外的敌人攻击的可能性，这就是加入滑铲动作的意义之所在。发动滑铲的高速移动过程中都存在攻击判定，滑动路线也是可控的，它不仅仅可以实现《绝对征服》（Vanquish）中“火箭步”对整个战斗节奏的提升，更重要的是它属于一种攻击连接和突围的技巧，让FPS也能演绎出高速而流畅的打斗效果。

武器系统中的动作思维

最能体现BS精义的莫过于它的武器系统。以FPS的眼光看，那些稀奇古怪的武器要爽快没有爽快，要威力没有威力，因为它们根本就不是为了狂打猛冲式的玩法而设计的，唯有用动作游戏的思维去运用，才能发挥其功效之所在。链球枪看似一次只能发射一枚锁定在单个敌人身上的爆弹，威力甚至还抵不上FPS中的手榴弹，这一武器的特点是它的引爆时间是由玩家控制的，你可以等到中招敌人周围出现多个同伴的情况下再按下起爆键，也可以用“神鞭”和“大力金刚腿”将敌人“发射”到同类扎堆的地方当“人弹”。炸弹枪的第二攻击模式发射出去的“跳弹”只能原地作用，甚至连引爆都不是可控的，但它却是中后期人海混战中最有用的神器，只需发射一枚“跳弹”，然后撒开腿围着它跑，杂鱼们追着追着就被砸得东倒西歪，有时甚至可以一发清场。倘若敌人死得太快，还能将没有跳完的蛋蛋踢到下一波抢着投胎的杂兵堆中发挥余热。在混战中出现小Boss，Killshot的演练有较大风险性的时候，可以用炸弹球将以“机枪小胖”为代表的中型怪物困住，然后再专心致志地痛宰失去靠山的小喽啰们。电钻枪也绝非是FPS中被设定为一击必杀的近战利器，猛点鼠标左键的方法去用，它便是一个废柴，你需要抱着大钻头冲锋、滑铲，使沿途碰到的敌人都变成空中飞舞的肉块，还可以发射到敌人身上之后再猛踹，用空中接力的方式扎死下一个碰到的倒霉鬼。

在游戏进厂压盘之后，闲得无聊的制作组做了一款恶搞《使命召唤》的小品游戏“Duty Calls”，其主要喷点就是后者“枪枪枪”这种过于单调的玩法。其实，纵然你可以在BS中杀得很High，恐怕也不得不承认这种“花式”打法只是FPS的一种“非主流”，不过它却给如何提升FPS“枪枪枪”以外的娱乐方式提供一种全新的思路。P

音画御用乐师，电音混合新王

——Jesper Kyd小传

■北京 Dawn

“音画同步”“音画对位”“音画平行”“音画游离”，这四个影视术语用于描述配乐与画面的关系，如果换一种字面意义上的理解，“音画游离”还可用于描述发展至今的电子游戏中图像与配乐的不对等地位：关掉背景音乐所在的原声音轨，没人会观看20分钟以上的《加勒比海盗》，而《魔兽世界》的一些玩家则会关闭背景音乐来获取更高的帧数，早期“破解组”为压缩制作“硬盘版”游戏，也会首先从BGM开刀。行业的偏见培植了玩家的选择性忽略，如果你继续在《终极刺客》（Hitman）系列和《刺客信条》（Assassin's Creed）系列里听不到音乐，那么“破解组”将你的代入感弄丢了不止一半。



丹麦爱乐极客

“玩物丧志”是中国教育的产物，这“志”很多情况下是家长的“志”，他们随大流建构孩子的志向，孩子貌似不良的爱好往往会遭到抑制；“玩物立志”是西方教育的奇葩，家长发掘和导流孩子们的兴趣，只有期许而不干涉，“虎妈”蔡美儿引起争议的严酷教育方式在欧美并无市场。Jesper Jakobson Kyd小时候也喜欢玩游戏，他14岁时的生日礼物就是一台Commodore 64电脑，但不是像被《行星撞击》（Asteroid）迷住的“两个约翰”（编者按：指约翰·卡马克与约翰·罗梅罗）一样立志成为游戏设计师，吸引他的其实是SID声音芯片合成的“叮叮咚咚”的电子音乐，这比传统乐器演奏的音乐奇趣得多。Jesper从小就有对音乐的兴趣和惊人的天赋，这个出生于1972年2月3日的丹麦霍什奥尔姆小孩会弹奏钢琴，会弹奏古典吉他，会辨认音符，会唱和声，还会谱写古典钢琴乐谱，不仅如此，以上这些全是Jesper自学的，就像过去的莫扎特，现在的Justin Bieber。

Commodore 64生产了12年才停产，它售价相对便宜，卖场设在百货商场而非电子零售店，激发了大量的软件和游戏面世。1988年，Jesper又收到了C64的后续机型Amiga作为生日礼物。采用特殊总线的Amiga的结构与标准的视频信号兼容，可以很方便地处理视频和声音信号，足以成为成本低廉的电子音乐合成器。越玩越熟练的Jesper最终规划了远大理想-——成为一名电子音乐作曲大师，因为“这个平台可以让你不断探索试验新的音乐类型。”在这个时期，电子音乐的最佳载体就是游戏或者视频Demo。

Demo可以被定义为新兴类视频艺术，它起源于德国，在上世纪90年代迅猛发展。在那个时期利用 Amiga制作Demoscene在极客圈里交流切磋成为风尚。这一年，技艺熟练的Jesper Kyd与好友Mikael Balle加入了名为Silents DK的Demo制作小组，负责给Demo配上音乐。Silents DK后来与一家名为Crionics的编程小组联手制作出Demoscene圈的传奇作品Hardwired。另外Jesper在此期间还与Mikael一起发布了名为“Global Trash 2”的Demo，由Jesper编制的开场音乐成为亮点。

在积累了足够多的电子音乐制作经验后，Jesper和一些战友退出了这个Demo小组，加入了哥本哈根的一家名为Zyrinx的游戏开发组开发一款面向世嘉MD平台的游戏《旋风战机》（Subterrania）。1993年推出的该款作品反响不错，Jesper也第一次得到“有史以来最伟大的游戏音乐之一”级别的赞誉，当然历史是被不断超越的。另一方面，上世纪80年代是美国电子娱乐业的黄金发展期，总产值达70亿美元，于是制作组搬到了最接近游戏消费市场的波士顿，继续开发《红色地带》（Red Zone）和《狂飙》（Scorcher）两款作品，并接下了制作《杀气腾腾》（Amok）和《蝙蝠侠与罗宾》（The Adventures of Batman and Robin）的外包订单。贪多嚼不烂，这4款新作全面倒退，在音乐方面，玩家表示《狂飙》的音乐简直是难听的噪音。1998年Zyrinx连同发行商Scavenger双双破产，吞下急功近利的苦果。Zyrinx大部分员工挪回了丹麦老巢，只有Jesper留在了美国，他在曼哈顿成立了自己的“纳米”音乐工作室，那些返乡的前Zyrinx成员则组成了IO Interactive。

上图：早期横版纵版清关游戏的背景音乐重复单调，是为了形成循环而不出现突兀的中断冷场

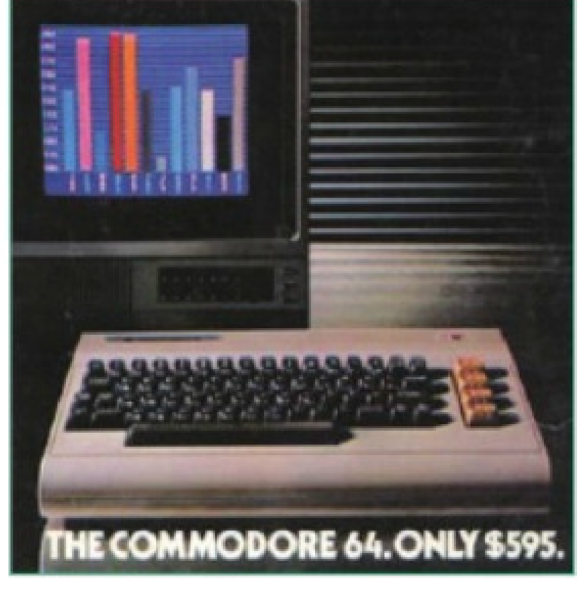
下左图：什么是专业？专业录音师就是“满脑子声学公式，看波形就知道是什么乐器”

下中图：Commodore 64，只花595，高性能电脑搬回家

下右图：Commodore Amiga生命力极其长久，1985年一经推出便成为“高分辨率，快速用户响应接口，以及适合游戏的计算机”的同义词，这就是Jesper的启蒙机器，一用就是十年









初试电音配乐

20世纪末游戏业经历了动荡与发展，老王迟暮，四方诸侯并起，《毁灭战士Ⅱ》《雷神之锤》《毁灭公爵3D》等射击游戏的成功让PC机成为一个真正的游戏平台，交互式娱乐软件在1996年的总销售额就达到了37亿美元，其中17亿来自PC机游戏。《今日美国》把“整个PC产业重振生机”的推动力归结为“PC游戏的爆发”。打枪游戏一时间十分泛滥，除了屡屡推出如Quake等划时代产品的id Software外，其他在画面上难以突破的厂商只能穷极创意，或者吃吃老本。例如从医用器材转型做游戏的BioWare推出了动作射击游戏《孤胆枪手2》（MDK2）；MDK1代的开发者Shiny转去做了用宗教故事说事儿的《弥赛亚》；IO作品由英国的EIDOS代理发行，推出了第三人称伪装潜入类《终极刺客——代号47》。Jesper同时负责以上三者的配乐工作。

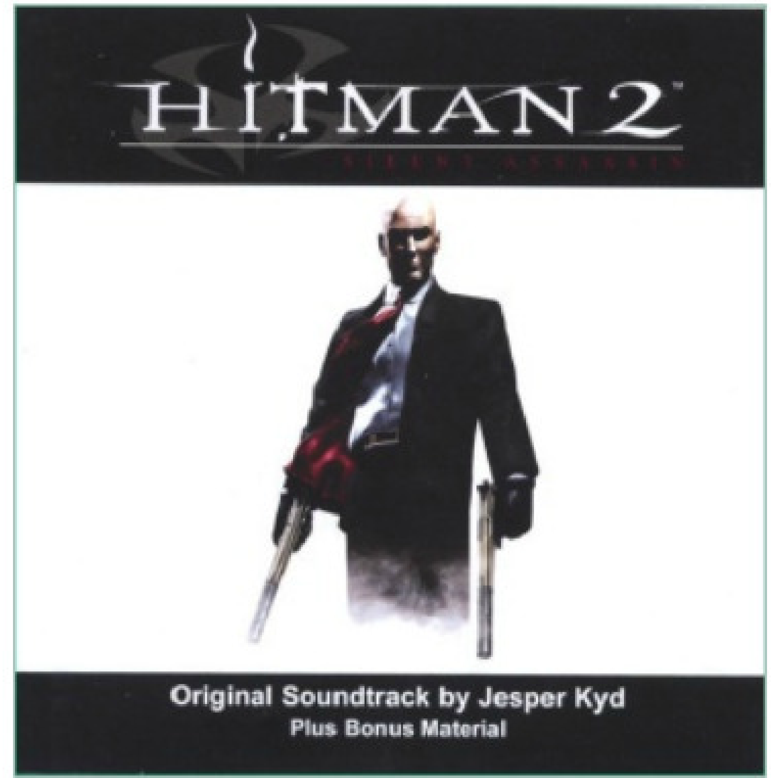
过于流程化的《弥赛亚》构思不错却容易使人审美疲劳，《孤胆枪手2》延续了前代的刺激精彩，作为原创新作《代

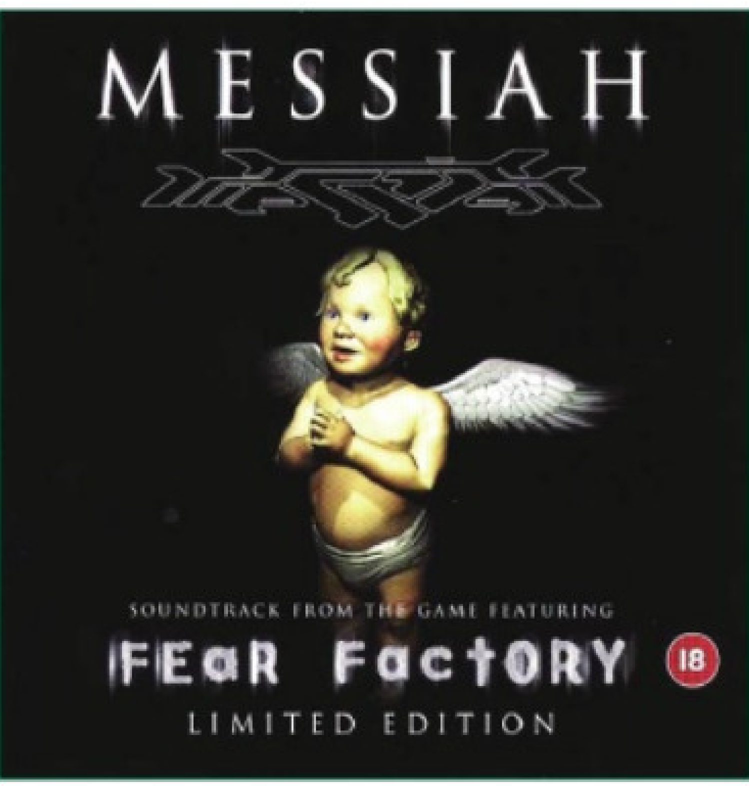
上左图：制作经费大幅提升的《沉默刺客》，Jesper配乐时加入了很多宗教福音元素，从“Hitman2 Main Title”就可以体现

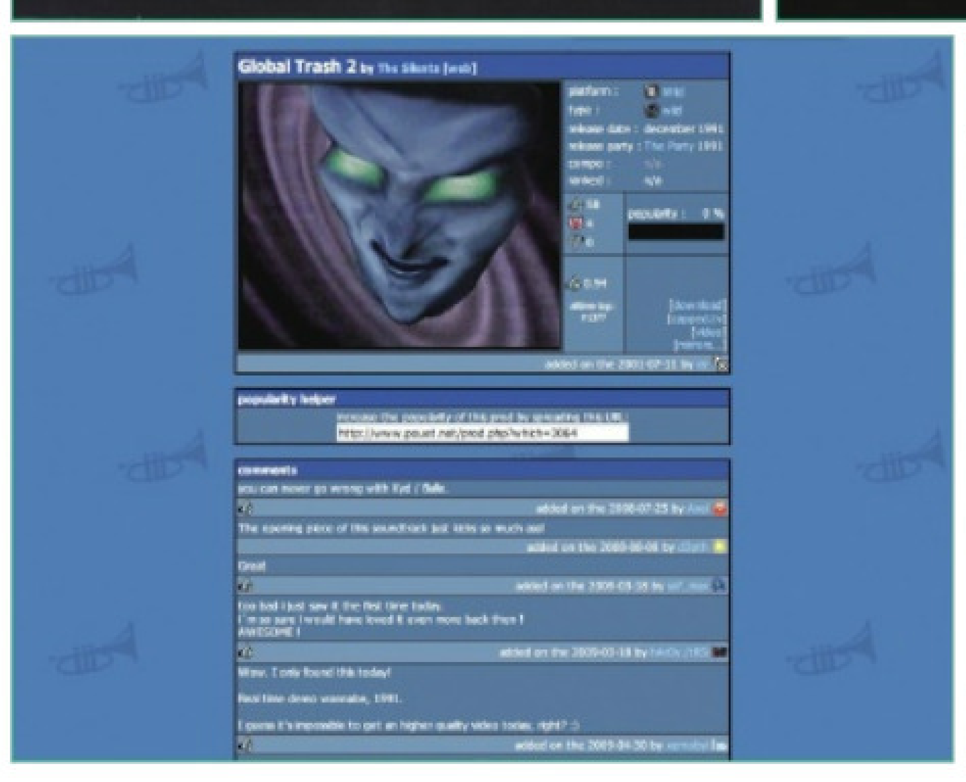
上右图：《弥赛亚》原声音乐的封面，有人会喜欢这个胖天使Bob吗？

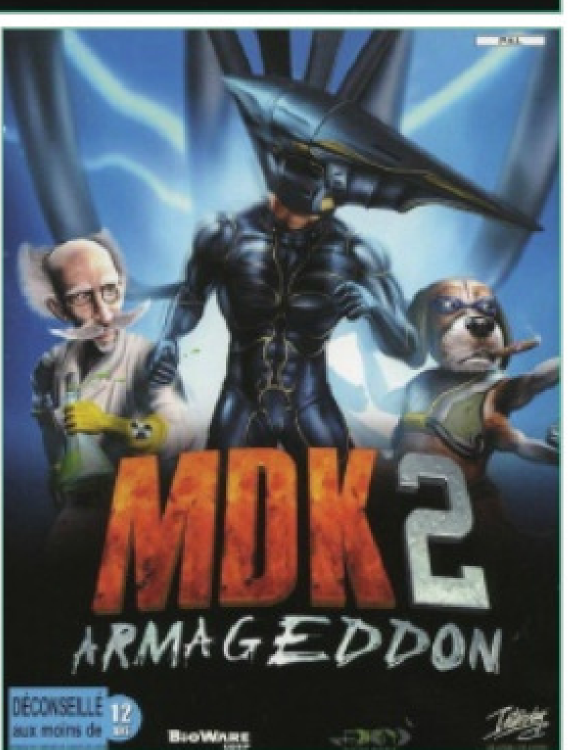
下左图：Jesper与好友Mikael Balle二人制作的Global Trash 2，音画都有上佳水准，注意那些慕名而来的网友留言

下右图：MDK2是呼声较高的续作，从Shiny接手的BioWare不负众望。除此作之外，Jesper同年还为另两款游戏配乐









号47》反响最好，其音乐绝对起到了推波助澜的效用。47所处的世界黑暗而荒诞，Jesper擅长的电子迷离音乐完美地契合了这个基调。如同MIDI音乐总有一种悠远神秘的意境，他以冰冷的都市电子乐为骨架，根据场景不同填充对应的民族曲风，勾画了47的迷茫困顿到觉醒复仇。Jesper还和制作组一起开发了音乐实时生成系统，音乐随紧张程度不同而改变，转换流畅自然，当且仅当玩家兵不血刃地完成暗杀任务安全脱出时，适时响起的音乐如47一样冷峻，毫不张扬，志得意满的玩家瞬间成就感满点。

酷就是冷，是收缩内敛而不起伏爆裂，《冰城传奇》（The Bard's Tale）就对吹捧英雄的鼓乐齐鸣大大讽刺了一番。如果说西方古典音乐的美妙在于多个声部配合的复调，那么新锐的电子音乐则是玩弄节奏的技法，它并不因剥离了这种叠叠起来的华丽而显得虚弱，因为强调节奏的变化多端而更加硬朗，但又不急不缓，不像硬核摇滚一样狂躁，如曲径通幽，又陡然峰回路转，这正是《代号47》的游戏配乐所体现的。“听起来就像起初在高空盘旋很久的鹰，待到发现猎物之后突然以160公里的时速俯冲下来。”专业音乐网站Mp3.com如是评价，“毫无疑问，《代号47》的音乐绝对是近20年来最棒的游戏原声。”

确立个人风格

两年之后，担纲《终极刺客2——沉默杀手》音乐主创Jesper再进一步，聘请了被称为“世界十大交响乐团”之一的布达佩斯爱乐乐团演奏原声，并在哥本哈根国家广播剧院录制，IGN惊呼：“这是动作游戏有史以来在配乐一块投入的最大预算。”Jesper的夙愿就是将游戏配乐推向与电影配乐平齐的地位，雇主的信任使他逐步接近这个目标，“美国游戏制作组不怎么喜欢我的电子音乐，他们认为就该按着好莱坞大片的标准来作曲。他们会紧紧盯着我，若是多加了一点儿电子音乐和舞蹈节拍，他们就会指手画脚。欧洲游戏组倒不会这么严厉，无论我有多么大胆激进的想法，他们都会尊重我的创作，看上去他们还挺喜欢的。”Jesper回忆道，“IO就说他们希望最好是来点交响乐，带点英雄叙事。其他的就不管了。”

局限的创作环境只会将音乐家圈养成音乐匠人，而相对自由的Jesper就不愿意重复1代的旋律，他的选择是除了风格全部推翻，除了精神无一继承，他不希望玩家在玩2代的时候哼出1代的调调。较之有独立音乐风骨的《代号47》配乐，他在以电子音乐为主的《沉默杀手》中加大了管弦乐的配重，“1代很黑暗，2代就像环游世界之旅。”亏得绑架Vittorio神父的匪首Sergei Zavarotko有着错综复杂的人际网络，玩家才得以跟随重新出山的47从归园田居的意大利西西里岛出发，依此造访俄罗斯圣彼得堡、日本宅邸和雪中城堡、阿拉伯和印度的街道，最后折回埋伏有次级克隆杀手的修道院，有美景的地方就有目标，特工命中注定就是半个旅行家。Jesper依然根据场景采用不同的民族风，并用电音做缀。1代有更多自然地理的气息，

IO Interactive意图将《凯恩与林奇》打造成他们除《终极刺客》外另一大新的招牌作品，电子音乐正符合这种阴郁黑暗的世界观

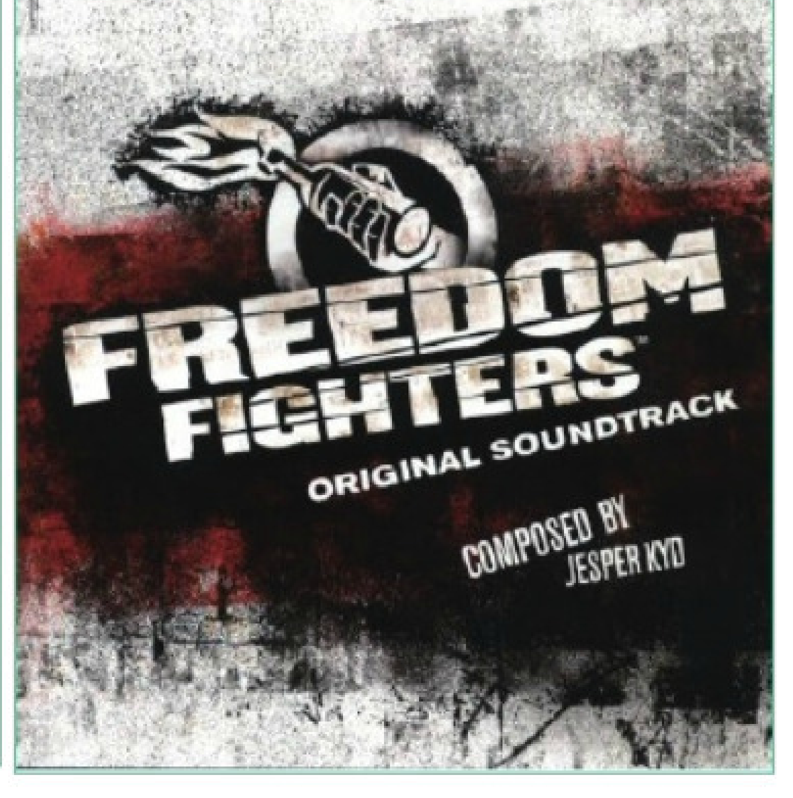




上左图：Jesper也参与了《边境之地》的配乐制作，浓郁西部味的"Prelude"就是他的作品

上右图：《终极刺客》里有很多"功能性配乐"，即来自游戏内道具本身的声源。派对舞曲"Club Heaven"和47的这身行头，淡化了多少血腥杀气啊





下左图：从海报到音乐风格，电影都在向游戏靠拢以此取悦47的忠诚粉丝

下右图：《自由战士》配乐创作于《沉默杀手》之后，后者多种民族风的尝试为Jesper积累了不少经验

2代就有更多人文地理的情怀，在俄国多用大气磅礴的铜管乐和打击乐，如"47 In St. Petersburg"，从圆号和小号逐级上升到高潮部分的长号，伴以军鼓重锤，在日本则是东方气韵，同样的由松到紧，高潮部分急管繁弦，大小锣钹和三角铁纷纷上阵。这种诚意在一年时间里为Jesper和他主创的《沉默杀手》原声换来了7个颇有分量的媒体奖项或提名，他也借助宽松的创作环境试验了不同风格的音乐创作。从1到2，系列全面进步，克隆人杀手"47"也由此成为11年来依旧人气不减的游戏角色，玩家评选"光头TOP10"一定有他的席位。

然而2004年匆忙推出的《终极刺客3——契约》被设置成穿越的剧情，即自我急救后意识恍惚的47对以往任务的回忆，12关任务竟然包括了4关《代号47》香港任务的复刻。Jesper也干脆回归1代的作风，清一色的电子音乐，与本身诡异恐怖的剧情倒也搭配得严丝合缝，尤其是在刺杀"肉王"一关，几乎所有玩家都会在迷醉幻灭的舞曲刺激下放弃刺客的自控，在灯光摇曳的化妆派对上大开杀戒，红蓝绿女、蠢胖屠夫，还有变态丑陋的"肉王"（Meat King）一个不留。《契约》的综合评分退回到《代号47》的水准，但其原声获得了2005年英国电影电视艺术学院颁发的"最佳原声"奖，《EQ杂志》评价他为"打了类固醇的范吉利斯（希腊音乐家）"。即使是当玩家进入Demo版游戏时，凌烈低沉、有如山雨欲来的"White Room & Main Title"也能让他们爽得不行。主菜单本就是先声夺人的场所，Jesper总能出色地完成这个工作。

其实一年前Jesper为《自由战士》创作的配乐拿取了更多的奖项。这个军事团队作战游戏讲述的是纽约小伙Christopher Stone组织起一支游击队，抵抗入侵本土的俄罗斯军队，颇受好评，而Jesper所做的实质上是将《沉默杀手》俄罗斯关卡配乐放大与延展，我们很容易从"March of the Empire"和"Main Title"听出Jesper的手笔，这也意味着正如喜好苏格兰风笛的James Horner、酷爱的铿锵打击乐的Harry Gregson-Williams，Jesper也终于形成易被辨识的个人风格，就是电音、和声与古典乐声的有机结合。Jesper聘请了俄罗斯国家交响乐团录制《自由战士》的原声，在创作阶段发生了举世震惊的"9·11"事件，"这个时候再为虚构的敌人谱写激昂的战歌，这种感觉非常复杂"，Jesper表示。

再续刺客前缘

从成就列表上来看，从玩Amiga的少年到载誉无数的配乐大师，Jesper似乎很简单地实现了理想，其实成功依托永不偏斜的执念和永不止步的磨炼，这本就是顺理成章的简单道理。Jesper或许天生就有潜能，他的乐感良好，触类旁通，但最主要的是，不被干扰的强烈兴趣才能激活隐藏天赋。《沉默刺客》在2002年获得G.A.N.G.（Game Audio Network Guild）"年度最佳原声"提名的提名，得到首个权威认可时他已经入行13年。他也有事业空窗期，从1996年

到1999年Jesper无一商业作品面世，他没写自传，我们也无从知晓发生了什么。他也有与其Ace级作曲家身份不相称的差劲作品，例如《时间震颤》（Time Tremors）的配乐那叫一个难听。他也有作品胎死腹中的遗憾，花了Jesper一年心血制作原声音乐的《兵人》（Soldier）最后根本没有发售。

几年以后，Jesper才带着浑身的艺术细菌进入觉醒的劳模状态，成为《终极刺客》的金牌作曲和育碧的御用配乐。他为《细胞分裂——混沌理论》和《战争机器》的过场动画配乐，他为《凯恩与林奇——死人》和《虚幻竞技场3》全程配乐，他也是《杀戮俱乐部》（The Club）和《边境之地》的音乐主创，2006年的《终极刺客——血钱》仅在当年就获得了G.A.N.G“最佳原声音乐”“最佳原创纯音乐”“最佳交响乐”和“年度音乐”四项提名。

《刺客信条》的原声音乐无疑将延续这种传奇。2006年，“育碧一个200人组成的评审团队选中我做他们新游戏的配乐，我的天，他们几乎每个人都在音乐界有影响力。”育碧显然不是像动视（Activision）那样控制欲强烈的雇主。阿卡以基督教音乐为主，大马士革以穆斯林音乐为主，而在十字军与穆斯林军间反复易手的圣城耶路撒冷则应是两者的混合，这是Jesper与育碧参考团队的共识，“大方向一定，剩下的就全看个人发挥。”Jesper还需要为独门独派的“刺客集团”创作第四种风格的配乐，“恰是这种自由帮我找到了感觉。”不同于电影配乐必须等剪辑制作完成后才开始作曲，Jesper看完游戏原画就开始创作，就如同为《潜龙谍影2》配乐的Harry Gregson-Williams是在小岛秀夫提供了几个概念词后就开始动手一样。他先为3座城市创作了主题音乐，然后跟着不断更新的游戏策划案加入新的元素，例如在“Acre Underworld”里，他采用拉丁语的人声低唱，演奏时还用到了小镲与石头，放在游戏中也不觉得突兀。

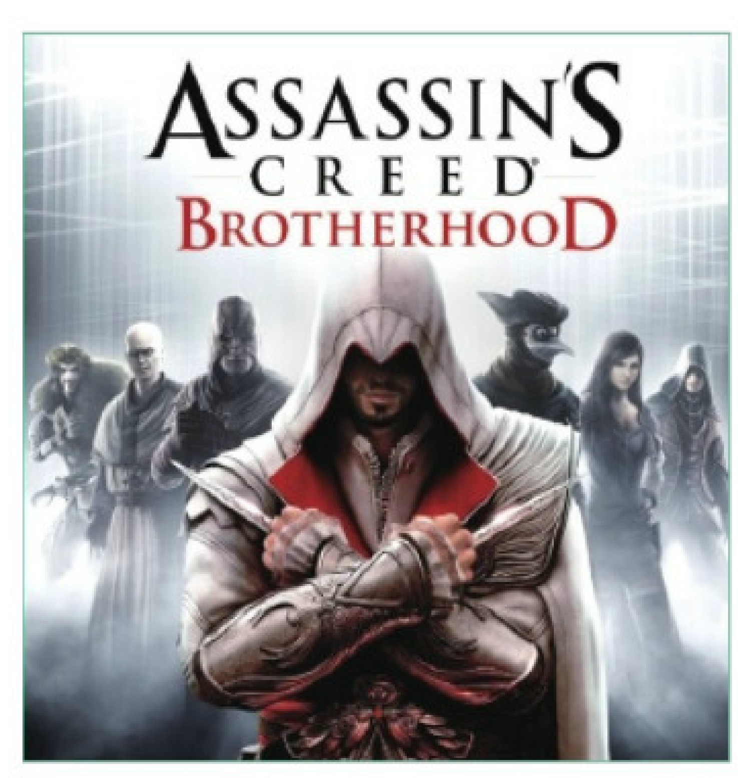
当然，Jesper最擅长的还是略带科技感的现代都市电子音乐，《刺客信条》的故事正好可以让他尽情施展——它其实是一个科幻穿越故事，所以音乐也需随着时间线纵贯古今。不妨说，《刺客信条》是他2000年三款作品配乐的集大成者：《孤胆枪手2》中的激烈动感，《弥赛亚》的巴洛克风格，《终极杀手》的冷静下沉，对，还有后来《血钱》里的福音圣乐。

到了《刺客信条Ⅱ》，Jesper对这种混合风格更加得心应手。文艺复兴是一个人性舒展的大变革时代，Ezio也不像Altair是苦孩子（至少一开始还是个风流的富二代），所以音乐中有大量的弦乐，配合温暖柔和的抒情女声唱诗，时而婉转，忽而大气，音色层层递进，音效配合也在上佳水准。大多数玩家都不会忘怀这个场景：Ezio追着哥哥Federcio攀上天主圣三教堂的屋顶，俯瞰整个佛罗伦萨城，“刺客信条Ⅱ”的白色Logo淡入，轻灵的“Heart”渐响，让人感觉逍遥自在是“最美好的生活”。尽管图像略有缩水，但音乐却能建筑出更大更丰富的阅读空间，在如此祥和的生活氛围下人人都是好脾气，难怪被Ezio推翻箱子的搬运工都不会气急败坏。因为阻碍波几亚上位教皇的阴谋，Ezio一家被清缴门户，名门望族只剩3人，Ezio在Mario叔叔辅导下逐渐成长为刺客，于是音乐风格又回到了我们熟悉的《终极刺客》电音混合。因为攀爬追逐情节的增多加入了更多的鼓点和吉他扫弦，尤见于舒展有力、大开大合的“Chariot Chase”。因为翻身仗打得太漂亮，育碧很快又推出了外传性质的《刺客信条——兄弟会》，战场搬到了文化积淀深厚的罗马，Jesper就将唱诗女声改换成男低音，例如“Villa Under Attack”就有点接近于《战神》的配乐风格。

上左图：不出意外的话，育碧出多少代《刺客信条》，Jesper Kyd就要配多少代游戏音乐。不过，双手交叉是不是刺客的标准Pose？

上右图：《刺客信条——兄弟会》推出的超豪华版包括了精美画册、两张独家游戏地图、一本罗马硬皮地图、花絮光碟，还有一张收录22首游戏曲目的原声碟

下图：万神殿所在的罗马有着更多的历史底蕴和文化积淀，因此《兄弟会》配乐也不再空灵，而以厚重磅礴为主







Jesper Kyd的偶像是既擅长好莱坞主流音乐又精通世界音乐的Hans Zimmer，他的驾车音乐基本都是他的电影原声。“我喜欢为电影配乐，比游戏配乐要简单些，但也不是说就没有挑战性，电影音乐要配合人物情绪的变化，30秒就可能换了5种情绪。”但Jesper仍然希望留在游戏配乐界，“电影配乐要常和导演和制作人沟通，游戏配乐只需要和声效团队打交道，更加自由。”因此他至今只为7部小成本电影配乐。就如同从默片时代一路走来的电影音乐，无缝连接的地图使得游戏音乐完全摆脱了早期的单调循环。气定神闲地端坐在大型录音棚里，指挥着一个交响乐团，早先游戏音乐制作者难以想像的奢华已经成为知名厂商的制作标准，但“游戏音乐人还应得到更多（Ask more）”，不是索取更多的预算经费，而是得到应有的尊重和权限，从而保证制作者的个人风格，自由一直是他强调的创作条件。很明显，电音、和声、古典乐器合而为一，混合交融，这将长期成为Jesper的招牌。





右上图：月色撩人，家破人亡的Ezio却不能再与老相好克里斯汀娜缠绵。情境不同，音乐也不一样

右下图：《契约》退回到4年前《代号47》的水准，倒是配乐获得不少业界提名，例如BAFTA的“年度最佳原声”

音乐所缔造的神秘

■湖南 Vanilla

人对“未知的、既可能产生巨大正向又可能产生巨大负向价值的自然力量或社会力量”，将会产生神秘心理，既关切又惶惶不安地注视着它所产生的后果。Jesper Kyd是一位为游戏与电影配乐的丹麦作曲家，聆听他为游戏《刺客信条》系列所作的配乐，我能感受到一种肃然寒冷的神秘感。塑造这种神秘感靠的是和声张力，而所谓和声张力，是指和声进行过程中的“强进行”与“弱进行”，“强进行”是指类似于根音四五度关系的和声进行，可以用来表现力量，而“弱进行”则是根音二度或三度进行，在Jesper Kyd所使用的和声序进中，充实大量的弱进行，松紧不一的和弦得以形成级进，神秘感由此而生。

今天，无论是专业音乐创作领域，还是电影配乐、游戏音乐、动漫音乐为代表的是社会音乐领域，十二音序列、偶然音乐、简约音乐等已不再是作曲家们争相追捧的主要创作手法，用音乐塑造一种特殊的氛围，逐步成为特别是社会音乐创作的主流理念。

《刺客信条》系列配乐均属“环境音乐”。印象中的环境音乐，常常使用电子音乐效果器进行铺垫处理，而后为其写作单声部主题，使其纵向融合；而这里的“环境音乐”则有所不同；在音乐创作理念以简单代替复杂的转化过程中，单主题发展（主题贯穿）成为了主要的创作过程。我们说音乐作品的主题一定需要具备如下一些条件，首先必须存在于醒目的位置，其次必须拥有一定的规模，同时还必须拥有明确的调式调性。调式调性的地位早在1945年就已随着现代音乐的发声而逐步瓦解，但即便如此，主题的位置与规模还是人们认识音乐作品构成的重要途径之一。

所谓“单主题发展”，是指一部音乐作品中仅含有一个贯穿始终的主题，这“主题”可以指由音高因素构成的主题，也可以指通过和声因素、曲式因素、美学因素所构建的主题。主题贯穿式的写作方法，在许多音乐作品的创作中都有使用，例如朱践耳的交响曲《百年沧桑》，全曲贯穿着和声序进中的主—下属—属功能序进的观念，作曲家在创作过程中将这种和声观念通过音高组织、配器组织予以表现。Jesper Kyd所创作的配乐，究其主题的存在，大致是由音高和节奏构成，两者之间既存在差异也存在一定的共通性。我们说“世界上没有两个完全相同的旋律”，因为不同的音高组织可以促成不同的旋律线条，如果说Jesper Kyd所创作的配乐中，旋律成为了音乐中不变的个体，那么节奏组织则促成了音乐作品中各种不同因素的融合。节奏如同旋律能千变万化，速度与速率直接影响玩家听赏过程中的心理变化，与游戏进程结合得天衣无缝。P



Jesper Kyd的自选集“Deftronic”恐怕要到2012年才能面世了。人一出名就有得忙

乱与合
电子竞技联赛之困

■ 天津 陆震

为我们的晚餐提供保障的不是面包师、屠户和酒店主人的温情，而是他们为自身利益所进行的计算。面对他们，我们所提出的需要不是诉诸于他们的善良，而是诉诸于他们的利己心，他们诉诸的不是我们的需要，而是他们自身的利益。

——亚当·斯密 《国富论》

一、乱象

积怨

1998年，继《魔兽争霸Ⅱ》取得成功后，十年磨一剑的暴雪发行了旗下又一RTS大作《星际争霸》，却不想在大洋彼岸的韩国由此诞生了一个全新产业——电子竞技。得益于自身的不俗品质及时代因素（1998年亚洲金融危机），《星际争霸》在韩国迅速走红，并迅速成上升为“国技”，星际联赛成为了韩国民众日常生活的重要组成部分。2003年时任汉城（今首尔）市长的李明博甚至与WCG新科冠军ogogo进行了一场表演赛，韩国电竞的成功也得到了美国媒体的关注，国家地理频道推出了专题片讲述WCG及韩国职业选手背后的故事。与《星际争霸》的一系列的辉煌形成鲜明对比的是，制作公司暴雪虽然赚够了“吆喝”，却并未从如火如荼的职业联赛中获得实质利润，于是暴雪尝试与把持韩国电竞业的KeSPA磋商，希望分一杯羹，但惨遭拒绝。暴雪转而诉诸法律，怎奈KeSPA背后有韩国政府支持，暴雪无果而终。在冀图绕开KeSPA与韩国两大电视台OGN及MBC合作未果后，暴雪找到了中意的韩国合作方GomTV，开始支持其旗下的GSL联赛与其他两大职业联赛MSL与OSL竞争，不想KeSPA控制众多职业战队和选手抵制该项联赛，干掉了GSL。最后，双方彻底翻脸，利用各自的比赛与传媒封杀对手。暴雪在新近发布的《星际争霸Ⅱ》取消了局域网模式，便是要避免该类纠纷再度上演，却不料《星际争霸



《星际争霸Ⅱ》在韩国被列入了18禁名单

Ⅱ》在韩国被列入了18禁名单。得到消息的暴雪立刻对游戏进行了修改，甚至对游戏宣传封面进行了大刀阔斧的修改，忍辱负重背后的目的只有一个——进入韩国。

杀招

2010年4月的一次访谈中，暴雪CEO麦克·莫汉直言："我们的知识产权理所当然应得到尊重，但和KeSPA谈了3年，始终无法让他们意识到这点。《星际争霸Ⅱ》就要发布了，我们打算寻找新的合作方。"2010年5月，暴雪宣布与直播平台GomTV签订电竞转播协议，将《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》的比赛组织权、转播权独家授权于GomTV。随后的5月31日，KeSPA以12家俱乐部的名义提出了轰动一时的"三问暴雪"：1.作为游戏开发商过度干涉俱乐部、电视台、协会的经营，并且过度强调所有权是否正当？2.作为一个最大受益者，在比赛初期保持沉默，现在突然提出知识产权的真正意图是什么？3.如果协会和俱乐部代表共同参与协商，是否有意向进行协商？KeSPA的意图很明确，拖延时间，为与GomTV的谈判争取时间和机会。其后的几个月里，虽然缺乏耐心的MSL、OSL、SPL等传统赛事都强行开赛并顺利运行，但弥漫在韩国"星际"联赛之上的阴云却愈加浓重。9月，顶着不能电视直播，两大电视台封锁，缺少前职业选手支持的巨大压力，GomTV旗下的GSL重出江湖，与以往不同的是，这次争斗的主角发生了变化——《星际争霸Ⅱ》。



e-Stars宣布2011年大赛只有CS一个正式比赛项目

乱局

时至2010年11月，成功运作了GSL第一赛季的Gretech（GomTV）与暴雪终于腾出手开始处理KeSPA。与之前的合作方法相似，暴雪绕开了难缠的KeSPA，在一周内连续起诉了其控制的两家电视台：MBC GAME与OGN（OGN虽然买下了"星际2"的转播权，却在私下组织、转播"星际1"的比赛）。KeSPA也不甘示弱，杀鸡儆猴，取消了参加GSL的传奇"星际"选手的职业选手资格，并明确禁止现役职业选手接触《星际争霸Ⅱ》。

2011年，公然抵制暴雪游戏的闹剧上演了。据韩国媒体报道，WCG的主要赞助方三星施压赛事组委会要求在比赛项目中删除暴雪所有项目，包括《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸》《星际争霸Ⅱ》等，而且WCG的韩国组织、转播一直由OGN负责，意味着即使加入暴雪游戏，也将面临《星际争霸》在韩国无法转播甚至不派队参赛的问题。另有KeSPA官员指出不仅是"星际"与"魔兽3"，玩"星际2"与DotA都是不爱国的表现。随后，IEF2011（赛事前身为2005年"中韩电子竞技大赛"，简称CKCG2005）主办方宣布或将暴雪旗下游戏排除出正式比赛项目。紧接着，前WEG运营公司旗下传统赛事soul e-Stars（首尔电竞节）宣布2011年大赛只有CS一个正式比赛项目（取消了主要项目《魔兽争霸Ⅲ》），并将CS的总奖金额度从53000美元增加到70000美元，将CS参赛队从6支增加到8支，同时引入网游类竞技表演项目，如《突袭》《跑跑卡丁车》和《穿越火线》等。


IEF包括网络歌曲大赛、街舞大赛、机器人比赛……重在中韩两国年轻人的交流

就在众多暴雪支持者揪心于在世界大赛上看不到暴雪经典RTS游戏之时，情势的发展却出人意料。2月，IEF2011国际数字娱乐嘉年华在韩国举行，赛事组织方宣布IEF嘉年华正式比赛项目为《星际争霸》与《魔兽争霸Ⅲ》，取消了传统项目CS。3月，WCG主办方公布了2011年正式比赛项目，令人惊讶的是，赛事不但保留了《魔兽争霸Ⅲ》，甚至还引入了《星际争霸Ⅱ》以及争议不断的《魔兽世界——大灾变》，而作为在韩国举办的大赛，名单中唯不见了《星际争霸》。回想主赞助商三星曾扬言，"要用暴雪的游戏，找暴雪要赞助去！"事件的发展倒也是可以理解的。自此，几大世界电子竞技联赛在项目选择上体现出了巨大分歧，电竞界正经历重新洗牌。

二、分歧

利益

韩国电竞联赛发展如此成功，KeSPA功不可没，在暴雪未发掘韩国电竞这片市场时担当了组织、管理者的角色，并为电子竞技产业确立了基本模式，是电子竞技产业良性发展不可或缺的一部分。通过多年的积累，KeSPA逐渐成为了韩国"星际"联赛这个巨大产业的统治者，控制了联赛的各个环节并取得了韩国政府的支持。但当暴雪开始关注电竞产业并准备亲自管理时，KeSPA便成为眼中钉肉中刺。尤其在2010年爆出以IPXzerg马本为首的假赛丑闻，差点毁灭"星际"联赛之后，KeSPA管理方面的落后、无力已彰显在世人面前，暴雪极需要一个稳健、合作

的伙伴来控制韩国这片电竞天堂，为以后的长期牟利做打算，而非与KeSPA陷于无穷无尽的版权纠纷、利益分配的泥沼。最后《星际争霸Ⅱ》推出了，争端的实质由“星际”联赛收益分配的合作问题转为“星际2”联赛全面取代“星际1”联赛，暴雪吃肉而KeSPA汤都没有的商业竞争，这就是为什么GSL开始后，KeSPA采取一系列抵制措施，双方由暗地使绊转变为明里掐架的根本原因。KeSPA寸土不让，却有可能失掉整片江山。

然而，事情怎么看都仅限于暴雪与KeSPA谁来管理韩国国内电子竞技市场的争执，为何在2011年2月之后会出现一系列世界大赛的项目选择之争，以及那个经典的“爱韩国还是害韩国”的民族问题呢？



世界大赛突出跨国对抗，强调国家荣誉，持续时间较短

异梦

从各大世界联赛组织方前后的行为表现来看，WCG、IEF甚至是e-Stars，表面上与KeSPA站在一条战线，共同捍卫大韩民国的整体利益，暗地里却打着各自的算盘。已经出炉的三份比赛项目单中，除了由中韩发起，底气充足的IEF外，WCG与e-Stars都放弃了“星际1”作为比赛内容，除了“星际1”在非韩地区受关注度有限外，避免卷入到暴雪和KeSPA激烈的官司之中是主办方必须考虑的。IEF的发起者之一的中方有关部门对电子竞技尤其是《魔兽争霸Ⅲ》项目的支持有目共睹，而韩国方对《星际争霸》情有独钟，加之《星际争霸Ⅱ》在中国尚未正式售卖，《反恐精英1.6》在韩国甚至没有了职业战队，《魔兽争霸Ⅲ》在韩国也日益冷清，本着两国青年交流互通的目的，仅仅作为网络歌曲大赛、街舞大赛、机器人比赛、网络动漫比赛、数字擂台挑战赛、电竞国际论坛等一系列活动一部分的电子竞技比赛在项目选择上余度很小。一番排除之后，只剩下了《魔兽争霸Ⅲ》与《星际争霸》。反观WCG作为全世界最大的纯商业电竞赛事，一切考虑的出发点必然是自身的商业利益，WCG的盈利点在世界市场而非单单韩国本土市场，《星际争霸Ⅱ》在欧美大受欢迎，《魔兽争霸Ⅲ》在中国仍保有巨大份额，使得WCG主办方在受到来自韩方的压力时，迅速推出了比赛项目投票系统规避“责任”，《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸Ⅱ》乃至《魔兽世界》等拥有庞大玩家群的游戏纷纷入选就在情理之中了。另外，暴雪方面给予比赛大量资金支持的可能性也不可排除。最后的e-Stars与以上两大赛事的共同点在于：世界性、综合性，相互间存在长期、激烈的竞争。而



如果WCG真的取消暴雪的游戏项目，那些玩家喜爱的明星选手不会再出现在WCG里，会是怎样的情形？真是不敢想象

e-Stars无论从比赛规模、覆盖广度、赛事影响力等方面都远不及同为商业比赛的WCG，与WCG争夺已经趋于饱和的世界市场，无疑是不智的，放弃世界范围内受到《星际争霸Ⅱ》巨大冲击的《魔兽争霸Ⅲ》而全力举办《反恐精英》，填补CPL倒下后世界FPS比赛留下的巨大空白，才是在夹缝中谋求发展的e-Stars的必由之路。综合看来，WCG等国际大赛和KeSPA所辖的韩国“星际”联赛既没有过多合作也没有利益冲突，按市场定义划分，二者甚至处在两个市场上。之所以大量抵制新闻如雨后春笋般出现，更多的是韩国媒体在利用转型、洗牌期的韩国电竞市场赚取关注，“抵制”“爱国”等热血沸腾的口号不正是当年韩国汽车业用于抢占国内的中低端市场，以及一系列韩日冲突中敏感的韩国媒介最常使用的词汇么？

三、困局

模式

如之前提到的，按市场定义，电子竞技比赛分两套模式，分别针对不同的市场受众。一者为以OSL、MSL为代表的本土联赛，具备长期、专业、稳定的特点；二者为WCG式的世界大赛，突出跨国对抗，强调国家荣誉，持续时间较短。如果将前者比作NBA，后者便等同于奥运会。两种模式在运作上有着巨大差异，久而久之形成了各自的运行方式与文化特征。

本土

本土联赛以长期的韩国“星际”联赛为模板，较长的比赛周期在有效降低平均成本的同时提高了比赛质量。长



暴雪的强硬态度，令韩国电竞界十分头疼


韩国电竞界的职业选手大多在KeSPA的管理下



电子竞技等于哪些游戏，在玩家心目中已经形成了定式

期、稳定的比赛为培养优秀的运营团队创造了条件，而因为周期较长，媒体往往组建自己的运作团队，主要体现在舞台架设、解说队伍、后勤辅助方面，而即使是较大的如WCG这样的国际大赛，大量工作都是外包的。时间积淀使每一个成熟联赛背后都有一支卓越的团队，为联赛的进步、成熟奠定了基础。每周都有比赛打，每场比赛都有直播，充分实现了比赛的商业价值，对于选手及所属战队来说，无疑是对生活的一大保障。稳定的赛事安排也让选手、转播方能充分安排、调整自己的时间，达到高效利用。另外，较长的赛事为孕育明星和故事创造了机会，而明星是吸引观众长期关注、收看比赛的根本。充裕的时间为制造明星提供了绝好的舞台，打造出了“泽柄李双”“六龙”“本座”等充斥着娱乐风、明星味的概念。由于立足于本土市场，所塑造的本土英雄也更容易为大众所接受。所谓成也萧何败萧何，较长的比赛周期也会使得本土联赛的国际化举步维艰。以GSL为例，外籍选手到韩国后无论在语言、饮食、住宿方面都必须进行大幅调整，同时长达一个月的比赛与选手的学业、工作形成了潜在冲突。前段时间著名美国虫族高手Idra放弃GSL联赛S级名额回国以及较早的TLO离开GSL舞台，都是这一问题的直接体现。

世界

与韩国OSL式的本土联赛相比，短周期赛事如WCG则天生具备国际化的潜质。较短的比赛周期对选手而言有着高度的灵活性，同时大大减低了异国生活时间，选手参加一项比赛的成本相对较小（对于部分国家的玩家而言，跨国参赛仍然非常困难，乌克兰“募捐亡灵”BLY便是依靠广大玩家的捐赠才凑足了机票钱来到中国参加WCG）。但是时间过短会造成比赛密度过高，每场比赛受到的关注极为有限，难以彻底表现选手的价值，从而影响了赛事总收益。如在WCG赛场很多时候《星际争霸》项目与《魔兽争霸Ⅲ》项目的小组赛是同时进行的，为转播方的取舍安排造成了很大困难。WCG2009中国承办方首次尝试了双信号同步转播，让众多“魔兽”Fans得以同时观看两场极为重要的半决赛，但效果犹如电视分屏播放两条广告，效果平平，毕竟单位时间内观众的注意力是有限的。WCG虽然设置了名人堂，意在打造世界级明星，但缺乏必要的包装，有限时间内选手作为有限都制约了造星效果。此外，大量电脑设备、临时场地布置、解说服务外包、赛事现场组织都无形中增加了赛事举办的难度及成本。成本增加而收益减低，国际化得付出国际化的代价。

变革

为减低成本符合国际化必须缩短比赛时间，在固定成本下增加收益又必须延长比赛时间，针对两者的矛盾，各大国际联赛的选择逐渐趋于一致，那便是项目专业化。专业化的趋势是电子竞技产业成熟细分的表现，由WCG的单一模式逐渐向WCG加职业联赛的二层划分到WCG、专业国际比赛与职业联赛的多级市场，最终形成包括业余联赛的成熟电子竞技产业。类似于传统体育赛事几十年变革后，产生的诸如美国篮球的NCAA（全美大学生篮球联赛）→NBA→世锦赛→奥运会这样一套完整的比赛结构。近年来的经济不景气，总投资量的减少，催生了电子竞技组织方进行痛苦的产业变革，由处在最顶端的国际赛事→综合赛事向下一级的国际赛事→专业赛事探索，对产业的健康、持续发展无疑有着积极意义。e-Stars等一系列大型国际赛事所谓的抵制之潮，不过是被媒介披上强烈色彩的变革中的一个小小分支而已。

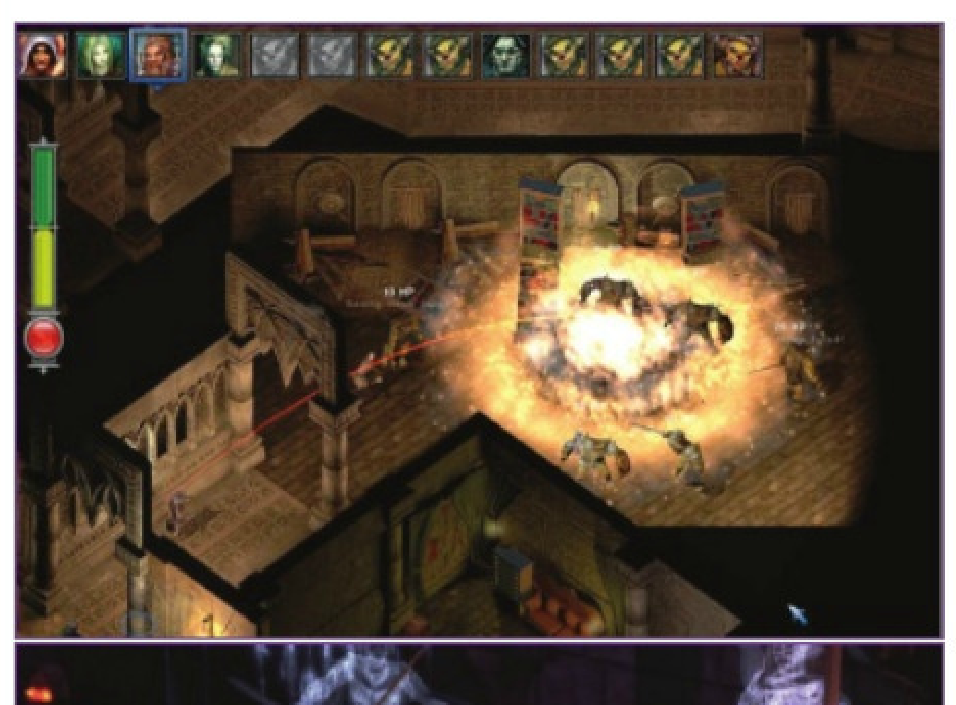
2005年后，世界电子竞技市场迎来了商业比赛的蓬勃发展期，涌现出IEM、IEST、PGL、WEG等一批国际联赛、邀请赛，使得刚刚起步的电子竞技产业迅速饱和甚至在部分领域出现了过剩（奥运会四年一次，每次诞生一个项目的冠军，而高峰时的电子竞技一年内诞生的冠军岂止4个）。电竞比赛只有获得足够关注才有机会取得商业赞助，差异性过低导致这几大赛事间竞争陷入了白热化，一时间谁拥有的明星选手多、谁的比赛奖金高、谁的宣传得力成为了衡量一个赛事成功与否的关键。激烈的天王战掩盖下的，是不断增加运营的成本，终于在2010年经济走低，投资减少后，引发了这场变革，正如1998年亚洲金融危机催生了电子竞技，2008年的金融海啸，为电竞产业带来了全新的布局。



电子竞技界新的变革已经来临

游戏设计构思
——关于取代MMO中的等级机制

■北京 Peihanci



《龙与地下城》历经多个版本，基本规则却变化不大

历数一下现行MMO网游大市场中使用等级系统的诸多主流及非主流游戏，我们可以很遗憾地发现，除了升级还是升级。在一个高速发展的网络时代，随着网络游戏逐步迈入等级机制的后10年，我们可以很乐观地预测并等待一种关于取代MMO等级机制的新系统。

首先让我们来看看MMO等级机制的发展简史。对于游戏中的等级机制或许80及90后的玩家很少有知晓它是如何而来，为何而建，以及它的优缺点在体现哪里。我想大部分早期玩家都知晓一款名叫《龙与地下城》的游戏。很抱歉，我要说的并不是《地下城与勇士》。《龙与地下城》是战争类游戏的一个分支，游戏中参与战争的部队都能在战斗中获得经验和更多的能力，从而与其他玩家区别开来，从这里我们已经可以看出等级机制的雏形。

其后等级机制的发展以洪水猛兽一般不可阻挡的趋势占领了网友及PC市场，相对来说，你很难找到一个电脑上的RPG是没有等级的，即使那些没有等级的游戏通常也会使用其他的机制来衡量等级的提升。

等级机制的设计目标是什么？Psychochild大师曾在文中这样指出——

成就彰显：在等级上提升意味着你在不断达成某种目标。你已经完

成了游戏提升所需要的东西了，而等级正是加强这种成就感的奖励。等级还有助于你向其他人显示你已经取得的成就。

信息告知：等级结合玩家的成就能让人们快速地了解角色信息。在《魔兽世界》里一个10级的德鲁伊可以变形成熊，而20级的德鲁伊可以变形成猫。假如你和一个18级的德鲁伊组队，你就不会指望它能变成猫来达成物理DPS的输出了。

节奏控制：在大多数游戏里，对于那些一定程度上与你等级接近的敌人，你是有着合理几率能影响到他们。一个1级的角色不能去Raid一个60级的副本，即使副本Boss的掉落能使你各种属性等同于Raid中其他成员的属性。还能用于故事节奏的控制，引导性的任务都是较低等级的，而故事主线都是在较高等级上发展。

非常感谢Psychochild大师给我们指出的等级系统的设计目标，为了达成上述目标，等级机制的优缺点便开始显现出来。我们可以很容易地发现，其实等级机制在游戏市场是一直是良好存在的，但是一些MMO老玩家会很明显地发现等级机制中存在着的优缺点。

等级机制的最大优势莫过于它比很多的替代方案实现起来要容易得多，它比那些没有设置等级的游戏更容易达成某种平衡，可以围绕某个中心数值来进行演算，并最终推论出多种有效的选择并且通过数值的计算，在一个大致相同的等级内实现平衡，请看下面的例子。

很多时候我们玩MMORPG，会感觉它在数值上存在着一个平衡点。比如暴雪的《魔兽世界》，相对来说它是一个足够平衡的游戏，因为它保持着足够多的选择策略促使玩家之间达到一个相对的平衡，这个平衡是通过数值控制的，在一个数值区间波动。

这句话其实并不难理解，所谓平衡即指游戏中的玩家可以使用宽泛并且有效的选择，让玩家从中进行平衡。

这么说你或许并不明白，我们具体来看看《魔兽世界》游戏中的潜行者和法师。

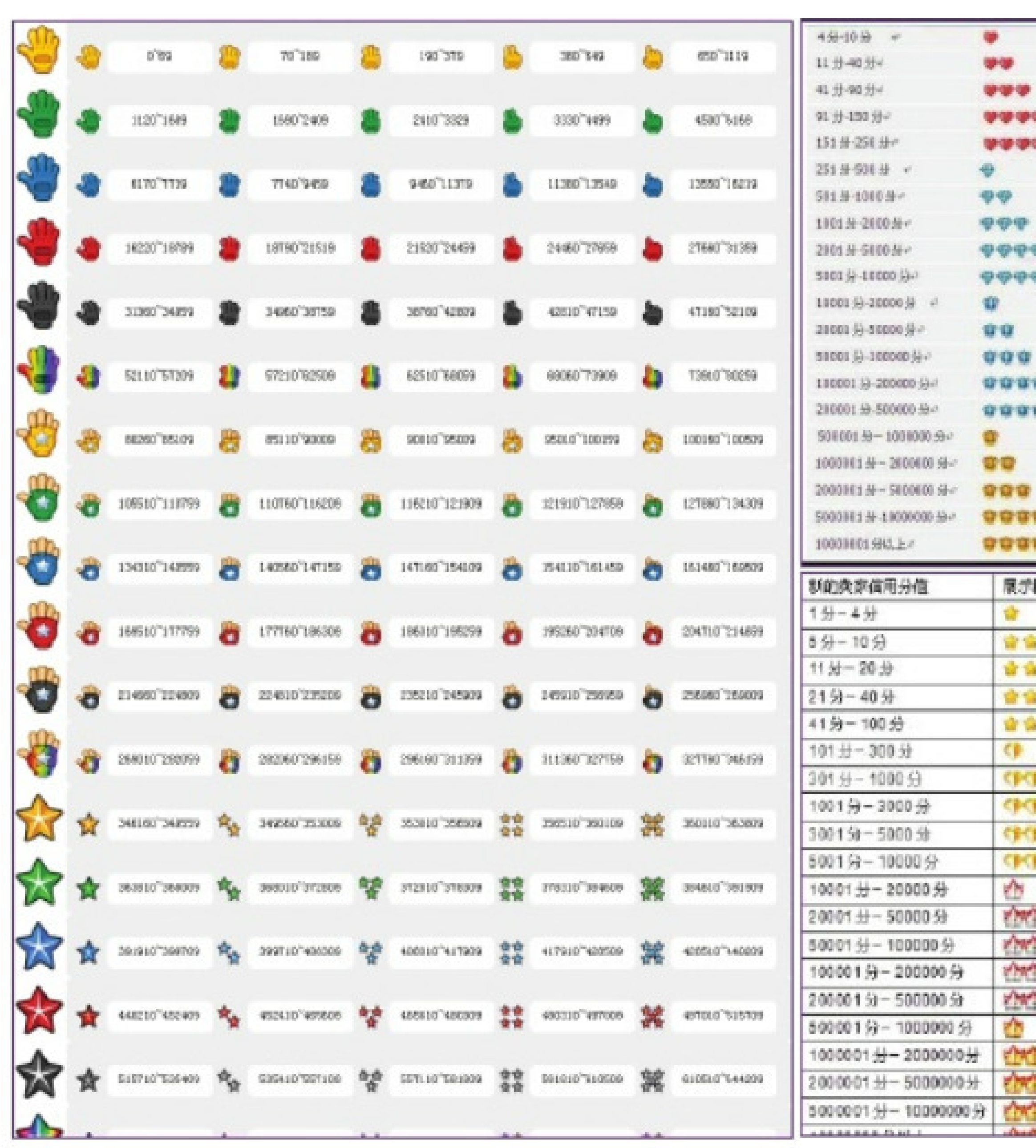
这一对职业在游戏中是比较具有代表性的，比如潜行者和法师的插旗对决，潜行者可以选择潜行以获得强大的先手技能，比如偷袭、闷棍、锁喉。相对的，法师在与潜行者的对决中并不知道潜行者会在何时发动进攻会使用什么样的制敌之技，但法师可以选择使用暴风雪、奥爆等技能，在预估敌人可能潜行至身边时暴起发难，将潜行者从隐身的状态打出来，这时潜行者也就丧失了先手使用强大技能的机会。

好吧，如果你说上述情况的发生几率微乎其微，那么我们再来举一个例子，假设潜行者利用隐身成功的将偷袭、锁喉等技能成功释放，相对的，法师依然可以有多种有效的选择，比如冰盾使潜行者的攻击和移动速度减慢，再通过盾碎的冰冻效果，技能闪耀等拉开与潜行者的距离，潜行者也可以选择消失、暗影斗篷等避开法师的控制技能等。

以上都是《魔兽世界》中有效选择中的九牛一毛，为什么说《魔兽世界》是一款平衡的游戏，就在于玩家在面对一种情况的同时具有多种有效性选择，并从容应对。值得一提的是，平衡并不等于公平，事实上，在MMORPG中的公平是不存在的，除非它只有一个职业一种玩法。

回到主题，我为什么要写这么一段关于平衡的知识呢，这正是MMORPG中等级机制所能达到的优点之一。

如果我告诉你，这款游戏中一个80级的角色就是比一个70级角色要牛，这个你能理解吧？游戏设计者能够通过这种



等级不光在游戏中体现，QQ、YY、淘宝等等各种常用软件中，也都到处都有等级的影子，并辅以各种或直白的数字，或不同的图标来表示，既象征着身份，也象征着信任度、活跃度。只是不知道以后还会设计出什么样的标志来满足人们对等级的需求，估计会越来越难以识别吧……

简洁的方式，让玩家很清晰地了解到游戏的结构并很快地上手精通，围绕着等级进行一系列的选择，并最终达到某个玩家的一个期望值，同时也是游戏设计者的一个期望值。在这个期望值内，游戏设计者便能很好地掌握一些有效数据，并通过公式的计算来达到游戏中相同等级玩家之间交互的平衡性。

比如《魔兽世界》中的闪避值，一个70级的角色想要撼动一个80级的角色是非常困难的，因为80级颇高的闪避率导致70级的角色无法正常命中目标，同时，我们也不能忽视一个80级角色相对的高级技能所能带来的高伤害。但如果两个玩家都达到80级别，那么闪避公式又会启动另外一种效能。

像这种围绕数字为核心展开公式计算，比那些需要整体考量所有的游戏机制的游戏要简单得多。

毋庸置疑，一款成功的游戏，需要众多的玩家测试，这一点已经从《魔兽世界》中显露无遗。

真实的玩家测试员与开发团队聘请的专业测试员之间存在着天壤之别，真实玩家测试员在一个相对不成熟的环境下去体验游戏中各种系统和玩法，是最能代表玩家群体的，也最能发现系统中存在的缺陷和乐趣所在。在我说到普及问题的同时为什么要牵扯出测试呢？原因很简单，我作为一个游戏设计者，很容易也很深刻地了解到一款游戏的开发过程中遇到的各种问题，其中包括系统、玩法以及游戏内的平衡性，问题就在于此。

很多的网络游戏都把等级机制作为它们的核心玩法，因此它们遇到的很多问题都是大家所熟悉的。同时这个核心设置会转化成不同的设置玩法，这就包括了系统、平衡的要素在里面。这就好比《魔兽世界》中的很多问题都是通过大量玩家的测试从而得到修正并逐步完善，等级机制同样如此。

大多数的玩家已经了解了这个概念，它们知道为了等级必须做些什么了。有着如此多的人在使用这个系统，有着数以百万计的人帮你测试这个系统，我们有什么理由不把这认为是它的优点呢？

尽管如此，等级机制中一些不能解决的问题正日益明显，虽然其中的一些问题已经得到解决或者有代替的方法，但仍掩饰不住等级机制的缺陷以及玩家对于此系统的无奈。

游戏之所以称之为游戏，正是因为其架空了的结构和时间上的任意性，玩家可以不去理会游戏中的诸多不现实的因素所在，比如角色死亡之后再次复活，比如翻山越岭御剑飞行遨游太空等。然而等级系统却又硬生生的为玩家加入了一个类似于人类社会的金字塔体系，相同等级内的成长变得毫无意义。

也许你们会发现，当你好不容易从20级升到30级的时候，你终于学会了某个牛技能，多了10%的伤害，但你悲哀地发现在这个区域内的怪比之于20级的区域时又增加了10%的攻击力，增加了10%的HP，试问一句，这和20级的你区别何在呢？仅仅只是数值上的变化让你感觉在成长。

等级机制同时限定了游戏的平衡性，这么说岂不是和我之前的说法自相矛盾了吗？请不要紧张，正如同科学界有物质与反物质一说，正如同封建社会在促进社会发展的同时也在阻碍着社会的发展一样，等级机制于游戏内的平衡性是有其内在矛盾的。

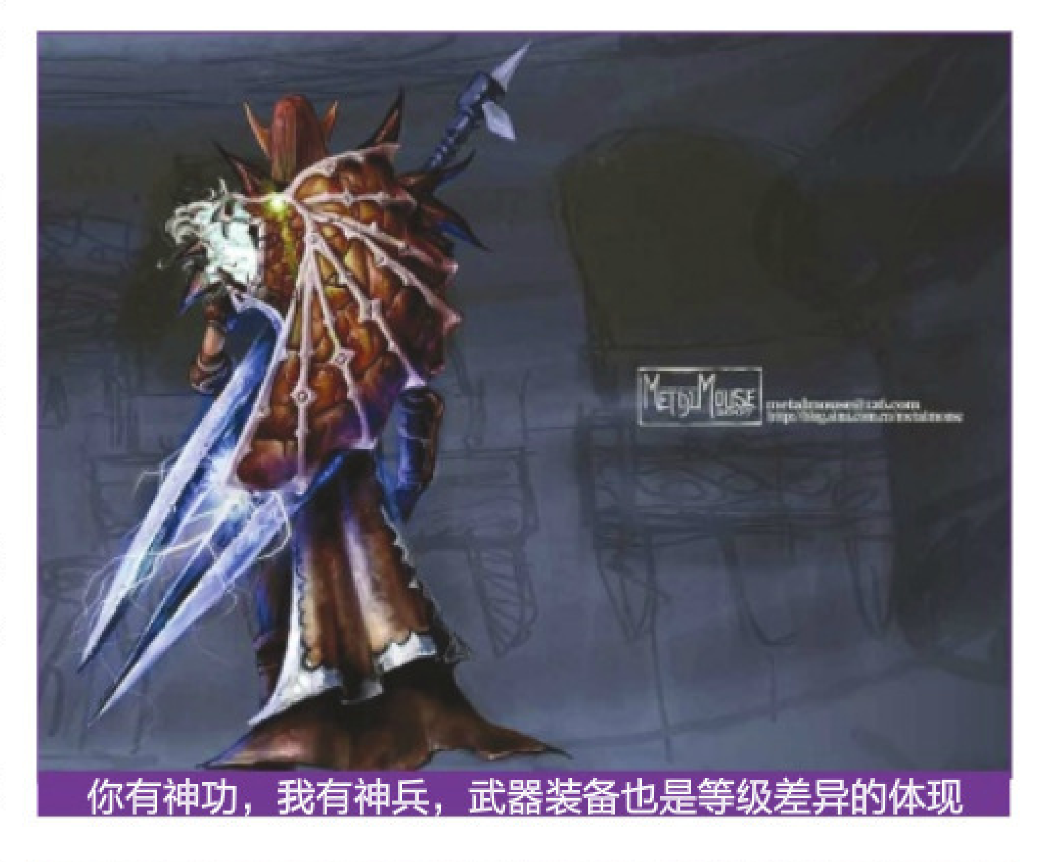
很简单的例子，在原版《魔兽世界》中任何一个职业永远也不可能在达到60级之前穿上T1套装，这就限制了玩家的有效选择性，从而影响到游戏的平衡性，也许你会说，哎呀，要是为了平衡，我一级的时候也穿上T1，面对低等级的怪物，那岂不是无敌了。对，这正是等级机制中存在的矛盾，是不可调和的。

等级机制的限制还有一个更重要的体现点，那就是无论你多么努力地尝试，一个高等级和一个低等级的角色都是被限制了交互方式的。正如前文所述，一个1级玩家是不可能和一个60级的玩家去Raid的，但如果一个大号带一个小号刷副本，小号就只能干瞪着眼看大号一个人杀进杀出。假使你和你的朋友决定一起玩某款游


插旗PK，等级差的压制效果暴露无遗



设计最为复杂，也是游戏最为精华的团队级副本


你有神功，我有神兵，武器装备也是等级差异的体现


“暗黑2”中的遗忘之塔

戏，并且你已经存在着一个高级的角色了，如此你便只能重新练上一个角色才能与你的朋友有相同的交互方式，而这却恰恰限制了玩家可进行的有效选择方式。

再比如，你初进游戏，听说这个游戏中有上古之神拉格纳罗斯，想要前去瞻仰一番，但是对不起，小朋友，等你到达XX级再来吧。那我退一步说，我不想在你安排的地点打怪升级，我要和朋友去一个安静的地方享受二人世界，哦，还是对不起，等你XX级之后再去吧，不然你就只能送死，而这便也将玩家的有效选择遏制了。

综上所述，在我们理清了现行游戏的等级机制中的优缺点，却并没有谈到如何取代MMORPG中的等级机制，这才是关键。

所谓分久必合合久必分，MMORPG等级机制必将被新系统取而代之，笔者就此提出一些构思让看客们点评一二，其实笔者接触的非等级机制的MMORPG并不多，但从游戏《指环王Online》中汲取了一些灵感。

那就是事迹系统，它比较符合我们现实生活的行进方式，也更容易影响到不同玩家之间的交互方式，可以有效避免等级机制中被限制的玩家可进行的有效选择。



当年号称无等级概念的《树世界》和《上古世界》

何谓事迹系统？《指环王Online》中有很多你必须去做的特定行动，它通常是发生在某个特定场所的事件。行动的目的是为了获取奖励，完成任务后一般会给你一些头衔类的奖励或者一些特殊技能，并且利用这些技能你可以完成其他没有此技能玩家所不能完成的任务。还有些事迹是必须在地图上找到某些场所，在区域中执行某项特殊的行为，最经典的莫过于“暗黑2”中的遗忘之塔，只有当玩家进入遗忘之塔的区域范围时，才能接获这个事件且必须在任务指定的场所完成这一事件。

事迹的这种有趣的设计方式可以有效的串联多个并且是出于不同区域的玩家，使之具有更多的交互性和选择性。当然，玩家还可以选择要不要做某些事迹，就比如“暗黑2”中的遗忘之塔，你做与不做都不影响你的下一步进程。很多人会奇怪，我为什么取用经典等级机制的“暗黑2”来阐述关于另一个机制的事迹系统，这一点大可不必在意。

笔者在这里初步构思了一个类似《指环王Online》的事迹系统。可以设想，假如一款游戏，玩家出生在地区A，游戏设计者在地区A设置多个随机事件，不同时段走入不同坐标的玩家会遇见不同的事迹，而这些事迹恰恰指引玩家往同一个大型事迹上行进，就好比人类社会从20世纪迈入21世纪一样，这里所说的随机概率是通过数值进行计算的。

我们假设玩家进入Area1，游戏设计者将在Area1设计X种类的特殊事件，通过玩家完成任务的形式获得不同的头衔以及不同的能力促使玩家在某一方面获得强化，而不论这个玩家完成了多少个事迹获得了多少的强化（完成事迹只能获得一个特殊强化），即使他有朋友想要中途加入游戏，也一样可以和自己一同体验新的事迹，事迹发生的随机性保证了游戏的多样性，也保证了玩家之间的交互性，他们的有效选择也变得丰富多样起来。

这种机制中的大型事迹很重要，类似于等级机制中的最高等级，它将完成某些特定事迹的玩家指引至共同的区域完成后续事迹。



《指环王Online》，虽然没有大火大热，但是喜欢玩这个游戏的玩家确实有很多，只是听说这个游戏……

玩家的选择不同，事迹则可能会往截然相反的方向发展，却又能在某些巧合的因由下促使他们汇聚一起，完成交互行为。

这只是笔者的一个不成熟的构思，只是希望在等级机制统领下的游戏市场中能够开发出一个能够媲美等级机制甚至超越它的所在。但是一个系统所包含的诸多因素涵盖诸多专业知识，在本文中不能一一阐述，在同质化MMORPG的时代，任何出现的曙光都不应该被扼杀，而是应该积极响应并加之改善，人类游戏史的车轮才能继续滚滚向前不至停滞于僵化的等级时代。

痛并快乐着
——第三代网游商业模式初探

■北京 鼠标



说起网游商业模式，很多读者可能都比较陌生，但如果换个比较通俗点的说法，其实就是“收费模式”或者“盈利模式”，也就是说，网络游戏和网页游戏，它们靠什么收费方式进行盈利，这个过程即称为“商业模式”。对商业模式的选择各厂商都是比较谨慎的，而对现有的商业模式进行创新，则更加考验网游厂商的实力和耐心，以及对未来市场精准的判断力。

网游商业模式的变迁：机会是自己争取的

第一代网游商业模式大家其实都很熟悉，就是计时收费模式。这种模式下，网游厂商按照游戏在线时间对玩家进行收费，计时收费又可以分为计点收费和包月收费两种，简单来说，玩游戏就要花钱。

然而随着网页游戏的兴起，以及大量小作坊式的网游遍地开花，计时收费最大的弊端开始逐渐显露，那就是它需要非常广阔的销售渠道，这些小成本小制作，甚至只是想捞一把就跑路的网游很难有能力和实力把自己的点卡月卡铺到全国各地去销售，这里还不提玩家买卡的困难、网上支付的繁琐。于是计时收费模式逐渐走向没落，至今也只有为数不多的几款网游在执行计时收费模式。

第二代网游商业模式大家更熟悉，因为这正是现在最为流行的——道具收费模式，也可以说是所谓的“免费模式”，也就是在游戏时间上不收费，随便你在线多久，也不用付什么费用。所以，完全不花一分钱来玩免费网游是完全可以的，只不过，如果你想玩得爽，那就不得不花钱购买网游厂商提供的增值服务了，也可以说是厂商的垄断专卖制度。在免费网游中，只要你肯花钱，你就能比别人更快地升级，买到更好的装备，享受更多的便利。

2005年年底，盛大宣布《热血江湖》和《梦幻国度)将永久免费，这一举动也引起了国内整个网络游戏的新一轮争夺。但真正使得免费模式受到广泛认可并成为主流模式的，还是2006年上市的《征途》，依靠免费模式，这款游戏取得了巨大的成功。从此免费模式也成主流，目前大多数网络游戏都采用免费模式。





从《征途》到《征途2》，巨人转变了两次网游商业模式

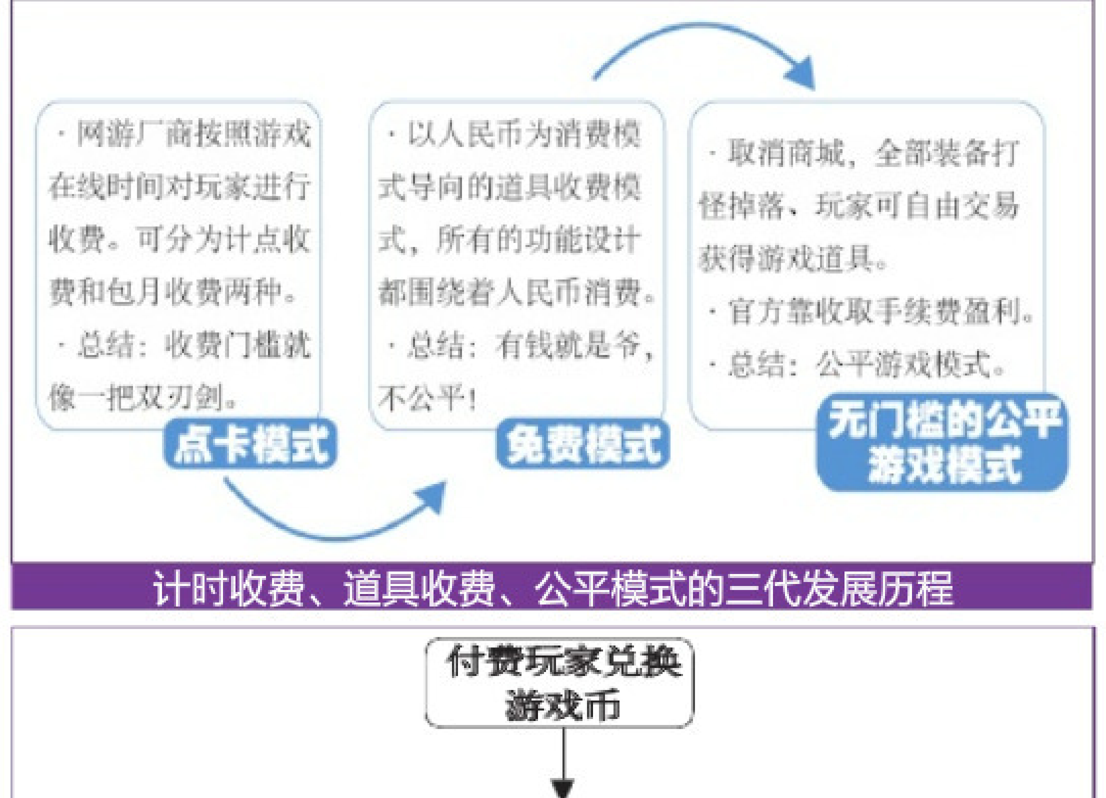
此后，内置广告商业模式开始冒头，但由于其缺乏足够多的受众群和有针对性的目标用户群，大网游不在乎小网游不被在乎，内置广告商业模式还没来得及风光就已经消失在人们视野之中。

第三代网游商业模式：网游中的市场经济

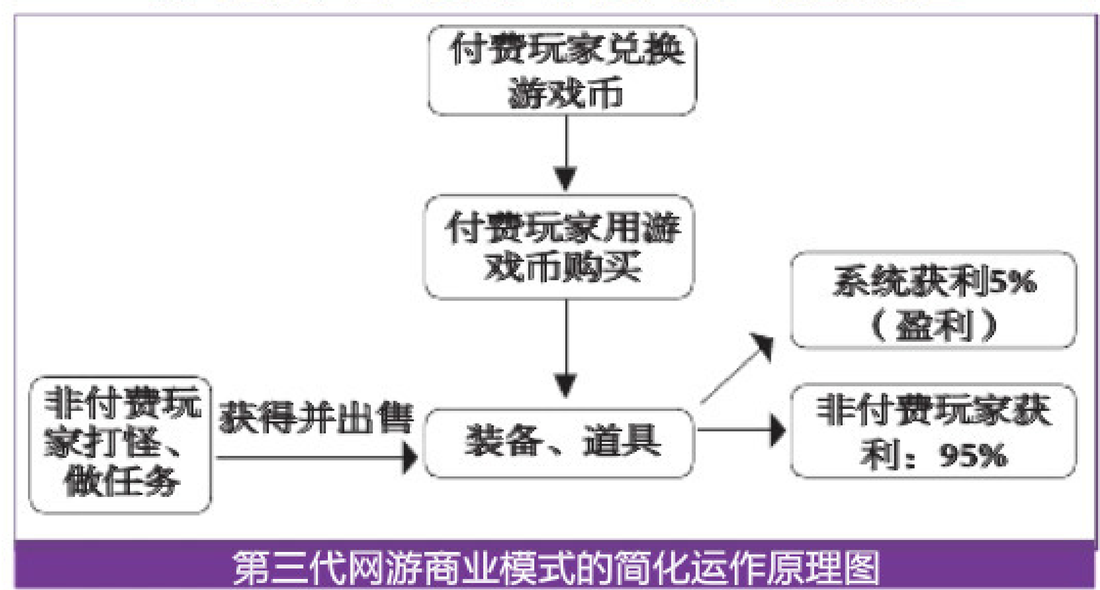
首先提出第三代网游商业模式概念的，恰恰是把道具收费模式推向主流与极致的巨人公司，在他们的最新作品《征途2》中，全面彻底贯彻了第三代网游商业模式，而且他们将其称为“公平游戏模式”。

那么何谓公平游戏模式？就这个问题，我们采访了巨人网络副总裁、《征途2》制作人——纪学锋。

他首先谈到了第三代网游商业模式的基本原理：“说穿了也简单，那就是在游戏道具交易环节收取5%的手续费，同时保证玩家在每个加工和销售环节都有合理的利润空间，大家都有钱可赚，和不花钱玩家的利益在一起，要让不花钱的玩家赚钱，他们赚钱我们厂商才有钱赚。”而这种新



计时收费、道具收费、公平模式的三代发展历程



第三代网游商业模式的简化运作原理图

商业模式的主要特点就是："既取消了时间模式的门槛，又消除了道具模式的不公平问题。""在公平收费模式下，人民币不再是获得极品装备、稀有道具的决定因素，'完成任务打打怪，做点买卖赚赚钱'，非付费玩家同样玩得爽。"

比如在经济系统上，首先《征途2》中只有一种游戏币，而且通过打怪、任务等直接产出，从根源上避免不公平。不存在任何"某些道具只能用人民币购买，非付费玩家无法获得"的情况。而且全部装备、道具都可通过打怪掉落，或做任务获得，所有人都可获得。彻底取消人民币道具商城，不出售人民币道具，只靠收取手续费盈利。在《征途2》中，付费玩家充值并从其他玩家手中购买物品时，系统只按5%收取手续费，95%被非付费玩家获得。同时玩家之间可自由交易获得全部游戏道具，包括极品装备、稀有道具等，不过这些"极品稀有"可不会直接蹦出来，游戏通过增加这些"极品稀有"的生产工序，拉长整个产业链以及流通环节，在付费玩家获得这些装备道具的同时，也让所有为制作这件装备道具而进行材料收集和提供的非付费玩家一样能赚到一笔钱，自然，游戏厂商也就赚到了钱。

又比如在功能设计思路上，利益全面倾向非付费玩家，比如游戏一个区付费玩家充钱过多，那么非付费玩家通过打怪和做任务获得的游戏币就会增加，以此压制付费玩家游戏币乃至装备、等级差距。而在PK上系统也是保护弱势，减小装备和PK能力上的差距。同时通过体力值控制，压缩每日所需的上线时间，"上班族"也能轻松玩。除此以外，《征途2》还计划搭建官方交易平台，让非付费玩家能快捷、便利的出售道具，赚取游戏币，让玩家能将赚取的游戏币快速变现。

但他同时也指出，公平游戏模式对游戏有着更高、更严格的要求。

首先，游戏的每个区的人要多，越多越好，因为只有足够大的市场，才能产生足够大的交易需求。如果没了交易需求，不仅非付费玩家赚不到钱，游戏厂商也无法生存。像《征途2》，单区4万人，最少的区也保持1万人以上，达不到这个水平，公平收费模式就是纸上谈兵。在门槛高这一点上，第三代网游商业模式一旦成型，就完全杜绝了很多粗制滥造的网游扰乱市场的行为。

其次，游戏一定要更好玩，因为公平收费模式对游戏性要求更高，只有更好玩，才能确保每个区的人数都能稳定住，也只有更好玩，才能确保玩家对装备、道具的追求，从而保障交易的活跃。

最后，要更全面的考虑各类玩家感受。比如道具收费模式中只需要考虑付费玩家的感受，他们玩得爽，厂商就有钱赚。而公平收费模式要营造的是一个健全的交易体系，所以要全方位考虑各类玩家的感受，非付费玩家、付费玩家、休闲玩家、上班族玩家、想赚钱的玩家等等，都要全方面兼顾到。

在谈及"游戏好玩"和"顾及玩家感受"这两个问题时，纪学锋显得尤为兴奋，他特意提到，《征途2》中内置了一个玩家分类系统，包括了几十项参数，比如玩家的在线时间，玩家在游戏里喜欢在什么区域呆着，喜欢打什么怪，喜欢收集什么物品，喜欢PK还是喜欢宠物，抑或是只喜欢冲生活技能，总之，这些参数忠实地反映了任意一名玩家在游戏中的行为爱好，游戏根据这些参数，会自动调整针对这名玩家的系统参数，比如物品掉率等等——"玩家想要羊肉，你玩命给他掉牛肉，这就不好了嘛……"当然，这些参数也会随时添加、删减或者修改，以便更能真实地反映玩家的实际爱好，以免出现误差。

结语

公平游戏模式完全是在网游这个虚拟社会中，模拟现实社会的市场经济模式，给所有社会成员公平、公正的获得社会资源的权利。在这种模式下，所有社会物品都是平衡产出的，多劳多得，没有官方垄断专卖物品。只要你在游戏里正常玩，任何好东西都是可能获得的，这就是玩家所说的：让网游回归最初的快乐——简单快乐的打宝乐趣。

而《征途2》是否能从的"坑爹"的道具收费网游中成功"突围"，真正闯出一条适合自己、适合整个网游市场的第三代商业模式的生存发展之路，成为今后网游商业模式的领跑者，还要看今后巨人公司的决心和毅力，以及对网游市场的判断力。P


说起公平模式，纪学锋似乎永远也说不完



本期评测游戏



魔钥



Q版3D网游，充满韩式网游风格，模型只能算一般精细，人物比例稍有不协调，而且种族和职业似乎选择余地也较少。游戏画面清新，色彩鲜明，人物的跑步、攻击动作较为流畅，效果也算华丽，而玩家的初始坐骑是辆自行车，比较有趣。游戏基本架构遵循传统的韩式网游设计思路，比如分人物经验和职业经验之类的，游戏比较有意思的是它的魔钥收集系统和玩家变身系统，玩家打怪时也能满足自己的收集癖，这几个系统算





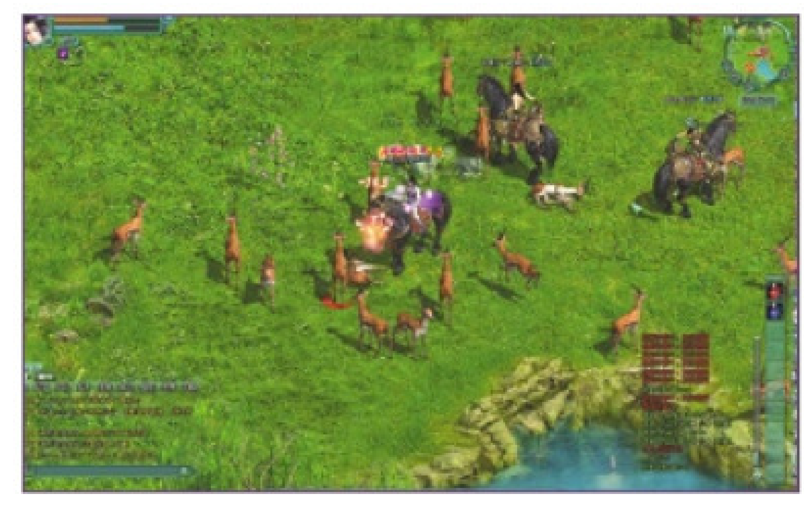
官方网站：	http://moyao.17dgame.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	昇风软件
推荐度：	一般推荐

是本作的亮点。至于游戏其他的功能和特色就很平庸了。现在最大的问题就是游戏Bug颇多，比如走路有卡死问题、自动寻路系统设计不合理（做任务时能寻路，做完任务却不能寻路）等等，而且不知道是不是服务器不稳定的问题，经常出现卡机现象，人物卡在某个地方完全不能动作，所有功能失去响应，只能强退。

热血世界



2D武侠类网游，登录界面稍显简陋，不过游戏内的2D画面还是比较精细的，也支持影子、透视、虚化等一些特效。人物外形比例合理，战斗动作比较流畅，也很有节奏感，战斗的效果比较华丽。但跑步动作略显生硬，骑上坐骑以后稍有好转，只是感觉角色和坐骑的比例有些失调。游戏分辨率可以调整，这在2D游戏里较为难得，最起码界面不会显得很拥挤了。游戏无论是画面还





官方网站：	http://rxsj.bfgame.com/default.html
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	布帆网络
推荐度：	比较推荐

是游戏性，在2D武侠网游里算是比较不错的，而且游戏提倡玩家内部交易，商城里卖的道具很少，似乎要走另一种赚钱路子。游戏初期的问题是新手任务有点怪，有些网游新手任务做完正好换了一身装备，而本作给装备的新手任务很少，而且给的装备要么品质较差，要么完全不对应玩家的属性（身为法系却给个物理系装备且没选择余地），这些还有待调整。游戏支持自动打怪挂机，主要以国战PK为卖点，职业平衡性如何还有待深入了解。

洪荒



3D修仙类网游，人物建模的3D比例还算凑合，就是2D的形象看上去不太顺眼，人物跑步和战斗动作比较协调。游戏画面比较粗糙，感觉像是没完工，一些最基本的功能都没有，粗粗的把几个NPC和一些素材放了上去，而





官方网站：	http://hh.ferrygame.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	渡口网络
推荐度：	浪费时间

且完全没有经过任何美化，比如地面就给人光秃秃的感觉，除了几颗树，连草都没有。更让人摸不着头脑的是，玩家进入游戏后完全不知道该做什么，游戏新手出生地（只有7个NPC，不敢确定是新手村）的所有NPC都没有任务，只有一个非常自恋的老头问你几个游戏操作常识，玩家都答对就升到4级，没有任何NPC告诉你该做什么、该去哪里、该去找什么人，而且也没有自动寻路系统。一开始本人以为服务器卡了，任务NPC没刷出来，但是和自恋老头的对话却非常流畅，可见确实没有任务NPC，仅有的几个NPC打扮也非常古怪，一袭紧身黑衣，如果戴上眼镜，不是“黑衣人”就是“黑客帝国”的未来战士范儿，完全没有中国古典风格。地图上只有地区区域名称，玩家也不知道该干点什么，无聊地杀了几个小野猪，打出个宝箱居然还要钥匙……而且法术效果还不如几年前的2D游戏华丽。总之，本作既不人性化，又没有游戏乐趣，也没有华丽效果——顺便一提，游戏的背景乐和音效皆欠奉，的确很“洪荒”……

苍生Online



2.5D修仙类网游（游戏自称2.8D，不知道这个0.8怎么算的），人物建模比例协调，外形也算漂亮，游戏画面清新，色彩亮丽，3D模型和2D贴图的搭配很协调，玩起来感觉很舒服。女性角色的初始形象都是身着肚兜，实在不成体统啊。人物跑步略有“水上飘”的感觉，特别是在骑上梅花鹿坐骑后，一蹦一跳地感觉很怪异——这也是国产网游的通病，一骑上坐骑后的行动变得很不协调，战斗动作还算流畅，比较有节奏感，但是怪物有“隔山打牛”的问题，





官方网站：	http://cs.7fun.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	祺趣游戏
推荐度：	一般推荐

离着老远就和玩家近身搏斗，另外就是初期的几个招数效果一般，不像是修仙，倒像是西方奇幻类型的招数，不知道后期的群攻技能会怎么样。游戏有几个细节上还是挺有意思的，比如可以藏到稻草堆里躲避怪物攻击、抱着西瓜走路缓慢等，另外在转职以后会自动重置属性点，至少说明游戏在制作上还算是花了点心思的。除此以外，游戏并没有什么创新和特别的亮点，国产修仙类网游该有的功能都有，基本上还是那套东西。

冒险大陆



2D回合制Q版网游，人物形象都比较可爱，游戏画面清新，色彩艳丽，有些日本漫画的风格，而游戏的基本构架则充满韩式网游设计思路，应该会受到女性玩家的喜欢。但是游戏的2D背景有点像是“石器”“魔力”那种16位色的





官方网站：	http://mx.go2game.com/
游戏类型：	ETC
当前状况：	内测
运营公司：	网游数码
推荐度：	不太推荐

样子，总感觉有点粗糙。游戏分辨率不可调整，固定在800×600，所幸聊天界面外挂，但是界面依然算是比较拥挤。游戏有个寻宝系统还算有些意思，毕竟游戏名字就叫“冒险”，很多冒险任务需要组队才能完成，所以也很容易和“打副本杀Boss”混淆在一起。游戏其他而言并没有特色和亮点，像什么坐骑、战团、成就，都是时下网游里最常见不过的设定了，虽然游戏的很多功能目前还未开放，比如怪物、物品和NPC手册，但估计并不会对游戏基本构架产生什么翻天覆地的改变。

Magicka

《魔能》魔法师学徒的冒险

■福建 风梦秋

为什么要玩这款游戏

如果你懒得阅读RPG那些意味深长且冗长复杂的对白，也懒得阅读暗黑类ARPG大段的任务说明，甚至，连拾取怪物掉落的各种物品然后要整理箱子包包都觉得很麻烦，你只想要战斗，战斗，战斗。而且你跟我一样，受到白袍法师甘道夫或其他睿智而强大的法师角色的影响，从而对于法师这个职业情有独钟，那么，你一定会喜欢Magicka这个名字听起来有点怪怪的游戏。用Q、W、E、R、A、S、D、F这8个按键组合出各种强大华丽的法术，将拦路的和看不顺眼的一切牛鬼蛇神统统轰到渣，包括NPC们！没错，反正也没有任务提供者，没有商人，没有卖药水的，没有修装备的，NPC们在这里存在的意义就是废话而已，反正闪电射线也是不长眼睛的，就不要顾虑了。游戏只有12关，不算太长，但通关后的“二周目”将保留通关时的装备和已经收集到的法术，同时敌人的数量也会增加，强度也会提高，更有挑战性。此外你还可以尝试竞技场模式，看看最高能到多少积分。如果有手柄的话，还可以跟好友/BF/GF/LG/LP合作进行剧情和竞技场模式，又会别有一番乐趣。

良品 总评 7.8

大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	Arrowhead Game Studios
发行	Paradox Interactive
类型	动作角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	7.7
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	7.7

Magicka 法术实用解说

Magicka的特色就在于使用8个不同的元素（其实是10个，蒸汽和冰块分别需要通过组合火焰和水以及冰霜和水来组成）来自由搭配组成不同的法术，种类非常丰富，另外还有特定的叫做“Magicka”的法术，一般是通过收集法术书学到。可以这样理解：Magicka就像是一个格斗游戏，你可以通过特定的按键组合发出普通招式，而Magicka就是那些华丽的超必杀技。

下面根据不同种类的组合来讲解一下使用心得，游戏的打法根据个人喜好可以

有很多变化，以下只是根据笔者个人经验，有些笔者不常使用的手段也许你可以挖掘出更好的用法，多尝试吧：

1.射线类

奥术元素（S）是射线类的法术，而其他攻击型的元素跟奥术组合就可以形成不同的射线，根据加入的元素不同，威力也会增加。另外，加入冰会有减速效果，加入水可以打湿目标，加入水和闪电可以击退目标。射线法术以直线方式攻击屏幕内的一个目标，持续12秒，伤害会不断叠加，是最常用也是威力强大的单体攻击方式。而在多种射线法术中，简单的冰霜闪电射线（组合键S-A-R）又是最常用的一种，虽然威力有限（基本伤害202），但施法简单而且可以减速目标，在实战中非常有用，而且如果能先把目标打湿，威力就会倍增（基本伤害605）。而最强力的射线法术则是超级蒸汽闪电射线（组合键FQ-FQ-S-S-A，基本伤害701），在有足够时间施法的情况下叠加后可以造成极高的伤害，一般在中后期用来对付高生命的敌人和Boss等。


在森林里与地精的战斗，用新星法术或射线都可以

2.球体类

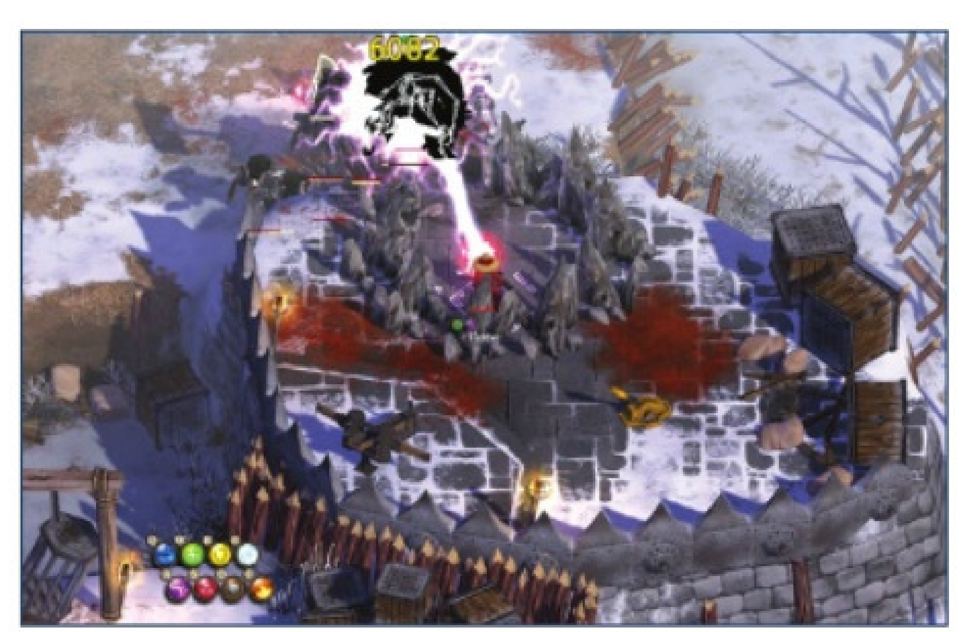
大地元素（D）是远距离球体攻击型的元素，结合其他攻击型的法术就形成远距离攻击的球体，比如火焰（F）+D就形成火球术。此类法术可以通过按住右键蓄力来提高伤害，其中最强力的是奥术蒸汽球（D-S-FQ），基本伤害806，蓄力伤害1100，同时对目标周围的敌人造成786点伤害。另外还可以加入额外的奥术元素来提高AoE范围，加入蒸汽来提高伤害。实战中由于攻击方式类似于射线法术而伤害又远不如叠加后的射线，笔者基本不用。

3.冰箭类

冰霜（R）和水（Q）可以组成冰块，是一种朝一个锥形方向发射三根冰箭的攻击法术，加入其他攻击元素可以提高伤害，最强力的一种是超级奥水闪电冰箭术（RQ-RQ-Q-S-A），约3000点伤害。

4.新星类

加入元素后按Shift+右键会变成区域法术，类似于《魔兽世界》中法师的霜冻新星，朝法师四周发出一道冲击波。不同的攻击元素形成不同的新星法术，其中最强力的是超级奥术蒸汽闪电新星（FQ-FQ-A-A-S，2802点伤害）。新星法术在早期对付大量敌人时很好用，但缺点是只能攻击到近身的敌人，在中后期这点伤害对敌人来说不算什么，而一旦被敌人近身就非常危险，所以很少用到。


利用斜坡地形优势轻松消灭敌人

5.自我施法类

加入元素后用中键可对自己施法，其中最常用的当然是用生命元素（W）来治疗自己，以及给自己上盾（关于盾会在后面具体说明）。另外在自己被弄湿的时候用火可以烤干自己，这点很重要，因为身上弄湿的情况下是无法使用闪电元素的，反过来身上着火的时候也可以用水浇灭，免得被烧死。除了上述情况外，对自己使用攻击类元素都是很不明智的做法，除非你是被击飞后卡在地图上什么地方出不来而需要自杀。另外，盾（E）和其他元素组合后对自身施法就是不同的抗性盾，会持续12秒，期间对相应元素完全免疫，可以无限制吸收元素伤害，但对立元素的抗性盾会互相抵消。在有些战斗中抗性盾非常关键，比如火焰抗性盾（F-E）在对黑龙的战斗中可以让你完全不受伤害，而闪电抗性盾可以让你在和大法师的战斗中避免被闪电术KO。抗性盾还可以组合使用，比如安全盾（S-A-F-E）可以免疫火、奥、闪电这三种攻击元素，最强的则是超级安全盾（FQ-S-A-F-E）。

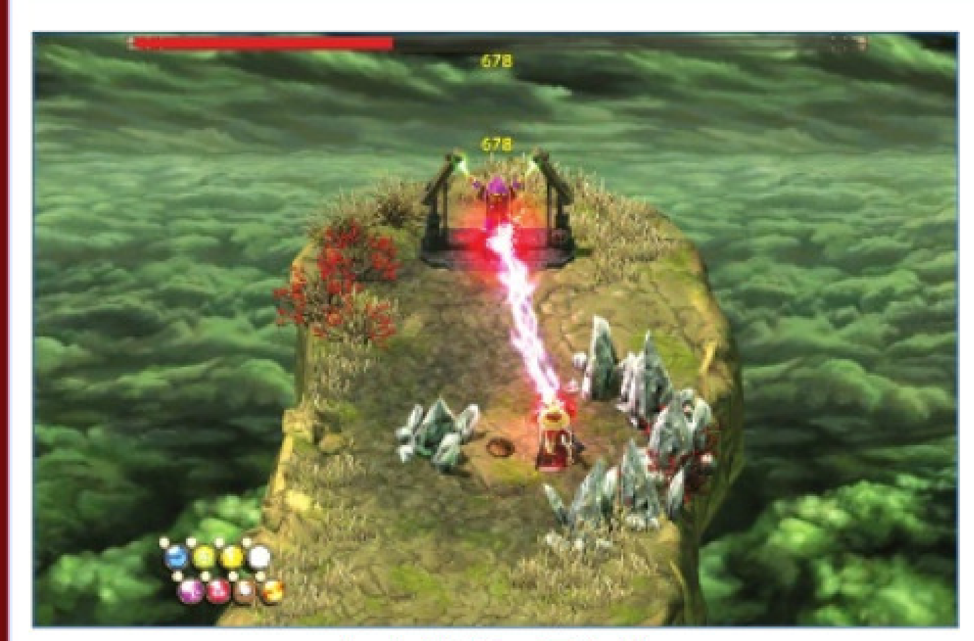

藏在山洞里的魔法书，如果死掉从存盘点重来的时候不要忘了再拿一次

6.附魔武器

加入各种元素后再按Shift+左键用武器进行攻击就可以变成带各种元素效果或提高伤害的攻击，但麻烦的是每一次攻击都需要重新加入这些元素，而防御力严重不足的法师近身攻击也不是特别理想的攻击方式。

7.风暴类

盾（E）主要是保护自己，但也可以跟各种攻击元素组合后使用，在法师面前布下一道弧线型的风暴，伤害很低，更多是起到一种陷阱/地雷的作用，最常用的就是雨风暴


与大法师正面交锋

（E-Q），预先布在敌人必经之路上可以把经过的敌人打湿，之后再使用ASR射线威力就大多了。另外有一种是安全风暴（E-F-FQ），可以消除打湿、减速、冻结和着火效果，在有些时候可以用来保护自己。

8.地雷类

盾元素和奥术元素组合，还可以加上其他攻击元素，就可以形成不同的地雷，一般是在法师面前布下4枚，或者结合Shift键在法师身边布下一圈。地雷的伤害很低，其重要性是可以击退踩到的敌人，用来保护自己。另外在布下结界以后，可以用Shift+左键挥剑将地雷以直线方式布到结界外，如果你打算采用一种龟缩防守的持久战形式（争取在你睡着之前）消灭敌人的话。地雷中最常用的是盾和生命元素组合的生命地雷，可以治疗自己和敌人，攻击方面只适合用来对付死神一关的一些亡灵，关键是连续布下生命地雷来引爆。地雷还可以补充盾的耐久度，最常用的是在布下结界后连续引爆生命地雷来迅速加强结界，要不然很快就会被打破。

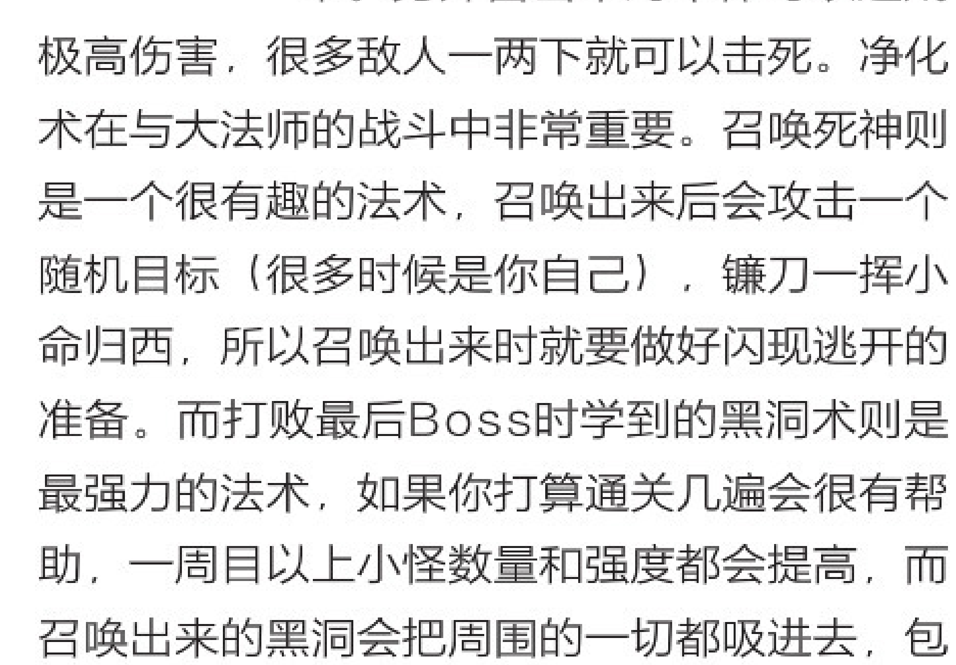

用石阵保护自己，就可以轻松消灭近战型敌人

9.结界/墙类

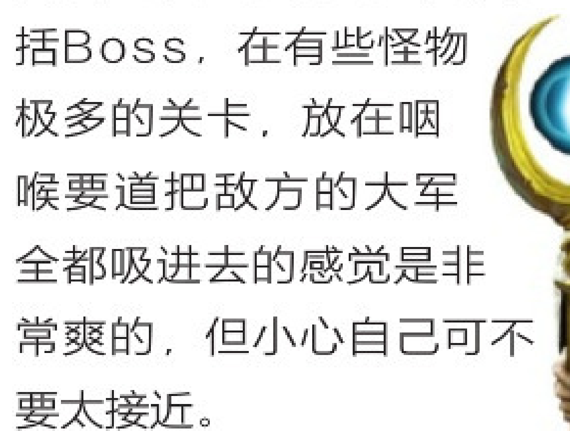
盾元素结合Shift+右键可以布下一个魔法罩，一个结界，这个罩子会保护法师免受一切外界的物理和法术攻击，而且还会反弹法术攻击。但魔法罩的缺点是法师也同样无法用普通法术攻击外部的敌人，法术会折射回来。只有一些全屏类的Magicka可以在结界内使用来对付外面的敌人，比如暴风雪。更常用的是盾结合大地或者冰（R-Q）然后Shift+右键在身边布下一圈非常坚固的石/冰墙。其中最坚固的是超级石墙（D-D-D-D-E），对付物理攻击的敌人非常有用，而且由于AI的缺陷，即使石墙被打开一个缺口，旁边的敌人仍然会攻击石墙而不是从缺口绕进来。由于法师的血不会增长（除了有一根法杖会让生命值加倍外），而物理防御能力又极差，在中后期一旦被敌人近身就非常危险，经常会被连续击倒/抓住然后K到死。所以最流行的打法之一就是一旦有大量敌人出现，就赶紧布下石阵，然后用强力射线朝一个方向打开缺口攻击敌人。还有一点很重要的是，游戏中经常会被敌人的炸弹或法术攻击炸出地图外，直接KO，布下石阵就可以避免这点。

10.关于Magicka

如果全程找到散落各处的魔法书，总共可以学到22种Magicka。但其实其中大多数都很少用到，有些是只有多人合作的时候才会用到，比如复活术。有些则是敌我不分容易玩火自焚，比如闪电风暴或召唤凤凰。但其中有些是需要记熟的，比如闪现术，很多时候是保命的关键，甚至有时手快的话在被炸出地图途中也可以闪现回来。另外雷击术对单体可以造成极高伤害，很多敌人一两下就可以击死。净化术在与大法师的战斗中非常重要。召唤死神则是一个很有趣的法术，召唤出来后会攻击一个随机目标（很多时候是你自己），镰刀一挥小命归西，所以召唤出来时就要做好闪现逃开的准备。而打败最后Boss时学到的黑洞术则是最强力的法术，如果你打算通关几遍会很有帮助，一周目以上小怪数量和强度都会提高，而召唤出来的黑洞会把周围的一切都吸进去，包括Boss，在有些怪物极多的关卡，放在咽喉要道把敌方的大军全都吸进去的感觉是非常爽的，但小心自己可不要太接近。



第一章 危机来临（The Fancy Menace）



Zzzz……

啊，睡得真香。Vlad老师上课时都说了些什么，我压根儿就没听到，但是总算没错过最后的总结。

总之就是，大巫师Grimnir“消失”了。我只是个学生，不过我听说他是一位很强力的巫师，雄心勃勃想要掌握所有的远古魔法，以此来带领魔法会的所有法师让我们的Midgard世界实现永久的和平。但是法师们担心他太厉害了，结果就偷偷谋划并最终把他囚禁在了世界尽头，把他的徒弟也都放逐了。

第二点就是各地都出现了很多怪物攻击村民，为什么邪恶的大巫师被囚禁了，怪物反而更多了呢？

第三点是Vlad老师不是吸血鬼，他每次都要强调这一点。

最后一点是酋长Khan集结了所有的兽人部落，开始攻击王城Havindr，而魔法会决定派我这个最出色的学生前去支援。

不是吧，我还什么魔法都没学呢。但是同学们都已经在楼下给我开“拯救世界”派对送行了，看来我是没得选啦。


Vlad老师在讲课，而我在睡觉

看来今天是我倒霉的日子，赶到楼下大家都已经吃喝差不多了，喝醉了的Propp同学还乱放魔法把地板轰开一个大洞害我掉到地窖里。这里阴森森的让我有些发毛，我在架子上随便拿了根所有法术伤害+1的法杖，同时学到了生命元素。

生命元素：射线类型，属性是治疗、解毒和伤害亡灵，与奥术元素相克。

刚刚摔下来受了点伤，刚好可以治疗一下自己（先用W加入一个生命元素，再用鼠标中键对自己施法）。

走了两步我又学到了大地元素。

大地元素：箭头类型，属性是物理伤害，与闪电元素相克。

我聚集三个大地元素，轰碎了一道木墙，学到了火焰元素。

火焰元素：喷吐类型，属性是火焰DoT、造成恐慌和烘干物体，与冰霜元素相克。

点燃开关搭起木桥后，我用大地元素和火焰元素制造了一个火球，点燃了对岸的开关，这里我学到了闪电元素。

闪电元素：闪电类型，属性是闪电伤害、连环攻击目标，与大地及水元素相克。


可怜的Baleyg从塔上掉下来摔死了

趟过水沟时我的袍子弄湿了，我就先用火焰烘干了衣服，然后放了一个区域的闪电法术把门打开（按住Shift再用右键施法），学到了奥术元素。

奥术元素：射线类型，属性是奥术伤害、爆炸、治疗亡灵，与生命元素相克。

由于大地和闪电是相克的无法结合使用，我就结合奥术来把闪电变成射线，击中了距离很远的装置把门打开。

酒桶漏酒形成了一个葡萄酒池，这可有点麻烦，因为我们这儿的法师都不会游泳的，好在我突然学到了冰霜元素。

冰霜元素：喷吐类型，属性是减速、冻结水面，与火元素相克。

前面的路堵住了，但我学到了水元素，正好用来熄灭旁边炉子里的火焰。

水元素：喷吐类型：属性是吸收、灭火，与火元素相克。

前面又有个压榨机，好在架子上有本魔法书，让我学到了第一个正式的魔法：加速术（组合键A-S-F），这样就可以轻松通过了（用滚轮切换魔法，选中的魔法会在人物下方显示所需的元素，加入所需元素后按空格键施放，记熟后可以直接用组合键施放，无需切换）。

正当我欺负完了几个地精准备离开地窖时，出现了一只邪眼怪物！好在我学到了最后一个元素：盾，可以用来保护自己（E+中键），也可以布下一道（E+右键）或一圈（E+Shift+右键）结界，连按空格还可以提高结界吸收的伤害。有了盾我很快就把它干掉了。

回到楼上Shams告诉我他们派了宠物Behold下去找我……啊哦，我最好还是不要告诉他发生了什么。他教了我两个新法术：可以复活同伴的复活术（Revive，组合键W-S）和大范围攻击用的流星雨（Meteor Shower，组合键F-D-FQ-D-F，中间的蒸汽图标通过先后按火焰F和水Q来组成，有些法术需要的冰块通过组合冰霜R和水Q来组成）。然后他就催我赶紧出发，免得发生更多“意外”。

出门后我轰开井边的门，在箱子里拿到了白色法师之杖（被动效果：提高闪电射程，激活效果：发出一道光来恐惧敌人。在没有加入元素的情况下用中键使用法杖的激活效果），这个世界里我们只能携带一把武器和一根法杖，如果拿到新的就只能丢下原有的。

对岸高塔处传来一声惨叫，我冻结河面过去察看，结果却找到了可怜的Baleyg的尸体，他一定是去塔上找乳酪的时候摔死了，不过他留下了一本魔法书，油脂术（Grease，组合键Q-D-W），可以在地上制造一片乳酪一样的油脂。

回到对岸渡过断桥，经过一个石阵（存盘点，死后会自动从最近的存盘点开始，但退出游戏后会从本关开头开始），来到一个农庄，大妈正准备给我任务——赶跑地窖的老鼠，奖励几个钱币，结果被几个企图打劫我的地精射手给打断了，我随便用了点火焰闪电什么的干掉了它们，这么惊吓了一番大妈觉得老鼠的问题已经不值一提了，本来她还是会给我奖励，可是因为我根本没有物品栏所以就给赖掉了。

穿过农庄西边的麦田，我在道路的尽头找到了传说中的圣剑——石中剑，我一用力就把剑连同石头一起拔出来了，这把剑的特殊效果


营地里“勇敢”的Bjorn队长是被派来护送法师的

是减速和击倒。

离开农庄来到一个营地，“勇敢的”队长Bjorn说他们是派来护送我去首都的，说话间一只高大的森林巨魔闯进来，把他们吓得够呛，但被我一道闪电就干掉了，结果队长就借口说我这么厉害就不用护送了，随后给了我一把很烂的斧头（无特殊效果）。

Magicka 第二章 地精的进攻（Attack of the Goblins）

我独自朝首都出发，半路碰到了Vlad老师，提醒我前面村庄的村民不太友好，但他们给我们提供面包，为此我最好还是容忍一下。在道路左边有个山洞，消灭几个地精后找到一本魔法书：降雨术（Rain，组合键Q-QF）。


森林里的遗迹，在这里拿到一本魔法书

村里的村民其实态度还不错，不过在码头我碰到了一群地精，其中还有丢炸弹的，还好我机灵，及时把炸弹推回去了（没有加入元素的状态下右键）。

村外就是Fornskogur森林，Vlad老师又出来警告我，说里面有很多地精。这次他倒没乱讲，森林里果然有很多地精，消灭掉他们后老师又提醒我小心森林深处的巨蛇Jormungandr。

在森林中的一处废墟我碰到一个地精祭司和他的手下，虽然被他跑掉了（如果是一周目以上敌人会多很多，而且他会留下来战斗，掉落紧急传送法杖，激活技能是传送到屏幕上随机地点），但我得到了他留下的魔法书净化术（Nullify，组合键S-E），可以消除一些魔法和状态。

在森林最深处果然碰到了巨蛇，没义气的老师丢下一句“祝你好运”就跑掉了。巨蛇喜欢在地下钻来钻去，并不时冒出来喷毒液，我一边用生命元素解毒一边躲避了一会儿，很快就有了主意，巨蛇的弱点在头部，我就在身边布下巨石阵（D-E），巨蛇从地下钻出来撞我的时候就撞在了石头上，几次就挂了。

Magicka 第三章 部落的复仇（Revenge of the Tribes）

通过森林后来到了Halondin海岸，Vlad老师又等在这里给我指点，不过我看到他的时候，他正从背后贴着一个村民，莫非是在搞基？他说高地城镇的居民定期通过船只给王城输送火器，也许可以载我去。

路上我在磨坊门口找到一把火焰剑（激活效果：点燃敌人）。

连接断崖的木桥被敌人破坏了，但他们留下了一艘飞艇。Vlad老师驾驶飞艇，我在甲板上与敌人飞艇上跳过来的地精展开一场大战，他们不断丢炸弹过来，甲板空间小不易躲避，还好我可以使用法杖把炸弹都推回去，让他们自尝苦果（注：也可以用结界罩住自己，让反弹回去的炸弹炸死敌人）。可是半途老师突然说感觉到老家有事发生，就丢下我跑掉了，结果飞艇很快坠毁了，我只好继续步行。

过了石阵后我碰到了几个德鲁伊，他们召唤出树人来与我交战，并使用了降雨术，这样一来我就不好使用闪电元素了，但我还有火焰法术，拿来对付树人正好。把德鲁伊都干掉后，还拿到了他们丢下的扭曲法杖，可以免疫毒并且可以召唤树人。我还拿到了他们之前干掉的骑士留下的魔法书：雷击术（Thuner Bolt，组合键QF-A-S-A），对单体5000点伤害的强力法术。



3个烦人的德鲁伊，他们会降雨阻止你使用闪电法术

经过第二个石阵后，前后出现了大量羊头人，我赶紧给自己上了盾（E然后中键，上盾以后治疗自己可以补充盾的吸收伤害），然后在周围布下一圈坚石阵（E-D-D-D-D然后Shift+右键），再用寒冰光束（A-S-R）消灭跳进来的羊头人，总算毫发无伤把他们加上刚才逃掉的德鲁伊都干掉了，还收获了一柄熔火之核战锤（特效：减速，让目标着火）。

我总算来到城镇，却赶上羊头人酋长带着手下来袭击，村民们全躲到了屋里。我布下巨石阵，然后用寒冰光束打开一道缺口攻击敌人，很快就获胜了。村民们为了表示感谢，给我提供了他们打造的最新火器：M60。Holy Crap！我毫不犹豫地丢下了刚拿到的锤子，左手法杖右手机枪，有史以来最拉风的法师就是我啦。我得意地跳上一辆木牛流马拉着的车子，驶向王城。

第四章 新的希望（A New Hope）

MAGICKA

车子顺利来到城门口，我还幸运地在树林中的飞空艇残骸旁找到了本魔法书：龙卷风（Tornado，组合键D-QF-Q-QF）。

进城后我在街上碰到了Agnar元帅，他说国王今天不能接见我，让我先在旅馆住下。睡到半夜突然发生了爆炸，只听外面人声嘈杂，出去一看，原来敌人已经对王城发动了袭击，传令兵让我赶紧去王宫。路上碰到老师提醒我注意敌人的术士，他自己要赶往东门，战斗最激烈，流血最多的地方。

在喷水池边我碰到了敌人的牧师和几个狼人，收获了一柄战争法杖（被动效果：物理抵抗光环、生命值加倍，激活效果：奥术箭）。路上我在火堆旁捡到一把冰剑（特效：减速、在前方形成冰霜冲击）。


坠毁飞艇旁的魔法书，被树木挡住不容易看到

前面的街道被堵塞了，在穿过着火的旅馆时，我找到了魔法书：燃烧术（Conflagration，组合键FQ-F-FQ-F-FQ）。

来到王宫门前，得知敌人已经抓住了国王并从内部堵上了门，好在刚刚运到一批火药。士兵们布置火药弄了半天，而敌人又前仆后继的，我打到手都软了。好在最后他们总算把门炸开了。冲进去发现兽人术士抓住了国王正准备用一部人力驱动钻机弄死，术士召来了两个手下，我赶紧给自己上了个奥术抵抗（A-E后中键对自己使用），然后利用机器躲避敌人的法术，同时加紧攻击机器将其摧毁，术士只好自己上阵，但他们的小光束根本不是我强力冰霜光束的对手，最后摆脱了束缚的国王抓住术士把他丢下了地牢，并宣布向北进军Frostjord，开始对兽人的反击。

第五章 Havindr的反击（Havindr Strikes Back）

MAGICKA

国王只带了一点点部队就来攻打兽人了，到了营地和队长讨论的策略，就是既然我那么厉害，就派我去当先锋……

在营地门口消灭了一些地精后，我在西边岔路旁找到本魔法书：时间扭曲（Time Warp，组合键R-E），跟我在亚泽拉斯的同学学到的版本相反，他们的是压缩时间来加速，我们的是减慢时间。

顺路往前杀到一片被雪覆盖的农场，在入口处捡到一把恶毒镰刀（被动效果：生命抵抗，激活效果：喷洒毒液），在西南角落有根生命法杖（被动效果：回复光环，激活效果：复活）。过了农场后是一片冰冻的河面，还出现个大块头怪兽手持榴弹炮，轰破冰面。我赶紧使用了时间扭曲，才能从容避开，并将敌人逐个击杀。

我就这样一个人杀入兽人的要塞，把大门打开，这时国王才带人赶到抢夺胜利果实。但是冲进去以后，Khan却得意洋洋地说他手下的精锐部队Grinders of Towns已经趁机包围了防守空虚的Havindr，国王听了就带着部队跑了，只留下我一个人对付Khan。喂，这个世界上到底还有没有一个讲点义气的NPC啊！



营地里，国王让法师们担任开路先锋

Khan不愧为兽人首领，动作敏捷，冲上来就卡住我的脖子，我赶紧挣脱，倒在地上给自己上了护盾，爬起来赶紧来个时间扭曲，拉开一点距离布下石阵。一旦我的冰霜光束射中Khan令他减速，主动权就完全掌握在我这一边了（注：还有一个简单的办法是开始就E+Shift使用结界，用生命地雷巩固，Khan会被自己的地雷炸出地图）。但是临死前他说出在世界尽头的黑暗之王Grimnir不会就此善罢甘休的，原来大巫师才是背后的黑手。Vlad照例很酷地在事后出现，让我独自去世界尽头看个究竟。

第六章 巫师归来（Return of the Wizard）

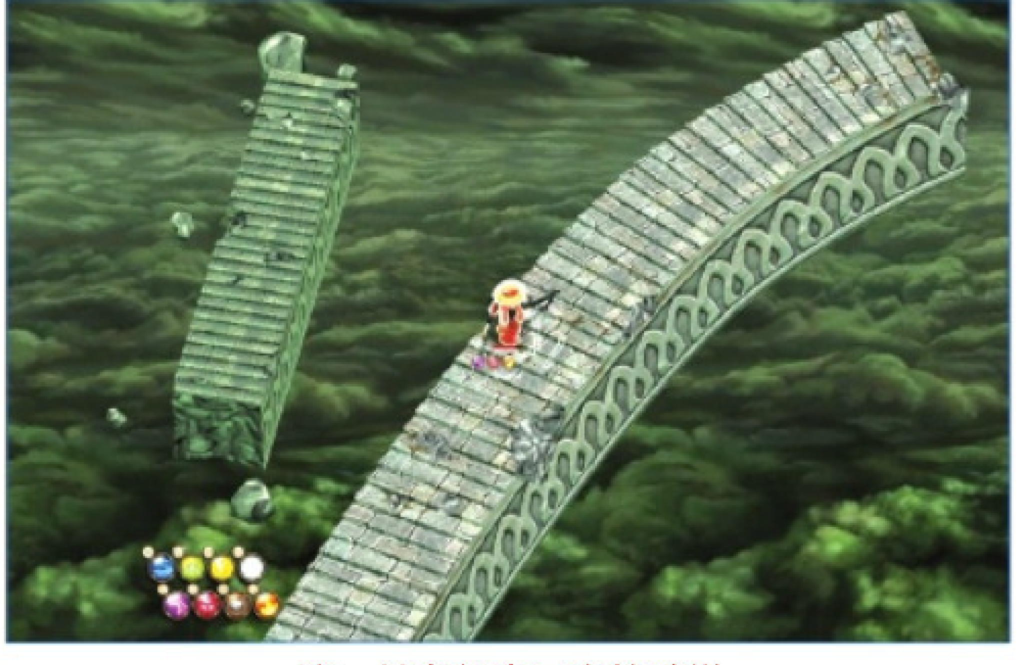
真好运，前面湖中心小岛上有本魔法书：暴风雪（Blizzard，组合键R-RQ-R）。

世界尽头果然是个很凄凉的地方，漂浮在云海中的浮岛，长长的没有护栏的阶梯，更糟的是还有隐形的恶魔出没，只有它们现身时我才能攻击到。Vlad老师说这很奇怪，因为这里虽然是连接我们的世界和虚空领域的地方，但恶魔靠自己的力量是不能进入的。

我新学的暴风雪可帮了大忙，这个法术的咒语很简单，容易吟唱，只要我先把自己用盾护住，就不会被冻住（注：这点非常重要！被冻住就会弄巧成拙），可以趁敌人被冻住行动迟缓的机会将其消灭掉。更棒的是大只的恶魔被冻住时杀死就不会分裂成小只恶魔。


小湖中间的魔法书：暴风雪

过桥时我在雕像手里拿到了一把偏斜法杖，没有被动效果，激活效果是偏斜光环，可以挡掉导弹型的法术。干掉眼前长翅膀的恶魔后它掉落了一把恶魔之臂，被动效果是射线法术可以无限持续，感觉没什么用，我还是继续使用偏斜法杖，很快我就发现这是个英明的决定。因为在雕像处我被4只发射导弹的恶魔包围了，要不是护盾加上法杖的光环我的小命就送在这里了。

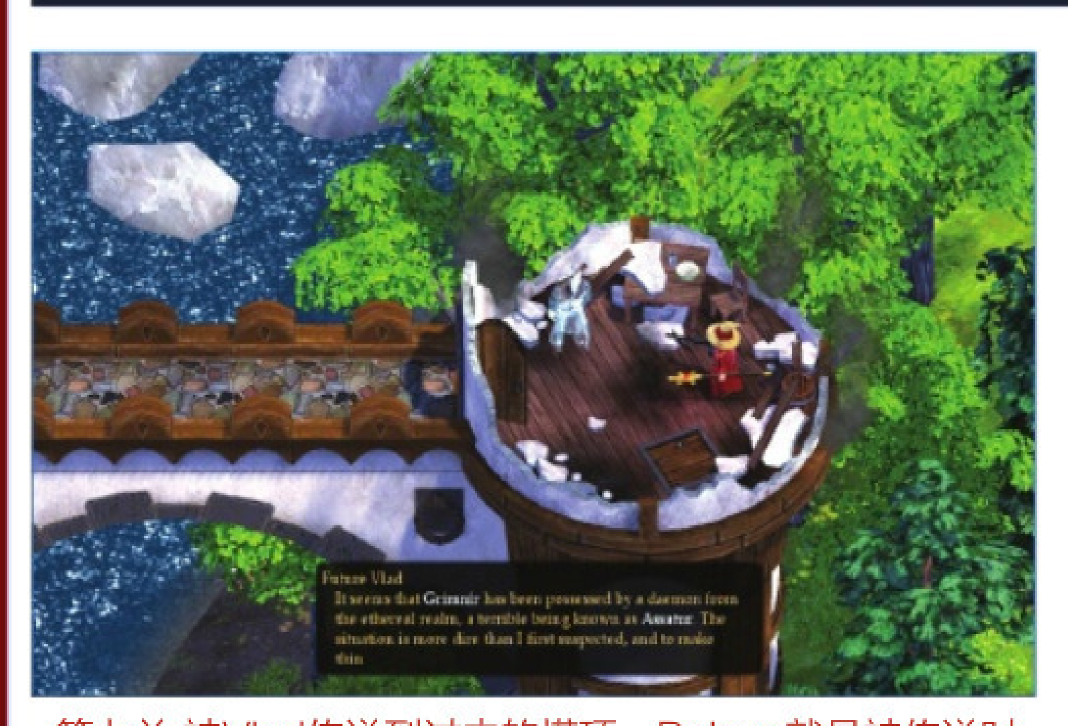

这一关有很多悬空的阶梯

在一片很大的浮岛东侧石头中有把Tyifing，特殊效果是总是能够命中，真无聊，不过话说回来，有什么武器可以替换我拉风又好用的M60呢？

接着我必须通过浮岛西北边一块旋转着的浮岛，我一不小心差点掉下去，不管是哪位神祇创造了这个世界，你还真把这当作一个动作游戏了吗？！最后我总算来到了被吊着的Grimnir面前，他先说了一通老套的大魔王的对白，然后就开始跟我玩一个“心理决斗”，把我传送到他的幻想中。

第一场出现的是一个地精族长，M60（或用射线）一通乱射，他什么都还没做就挂了。第二场出现的是两个德鲁伊，我赶紧给自己上了盾并开始放暴风雪，然后轻松将他们解决。第三场出现的是三个术士，我第一时间在周围布了一个结界，平台太小，被他们的法术轰下去可不好玩。然后我就开始放暴风雪，后面就简单啦。接着我用同样的策略打赢了剩下两场，Grimnir只好亲自与我对决。他会使用分身，但我之前在森林里得到的净化术可以驱散它。而旋风等攻击只要我保持身上的盾就没有什么威胁（注：一周目后他的闪电会造成10000伤害，最好在身上保持闪电抵抗）。在我的强力射线猛轰下，Grimnir很快就支持不住了，看来大巫师也不过如此。可是在他快不行的时候，身后突然出现一个巨大的幻影，我的攻击失去了作用。这时Vlad现身，说这是一场我赢不了的战斗，然后就用了一个奇怪的魔法把我给传送走了。

第七章 重返Aldrheim城堡（Return to Castle Aldrheim）


第七关 被Vlad传送到过去的塔顶，Baleyg就是被传送时的爆炸撞飞下去的

我被传送到放乳酪的塔楼上，而且是派对结束的时候。我才发现原来Baleyg其实就是被我给撞飞到楼下摔死的，Vlad使用的是时空传送法术，把我送回了过去。但Vlad自己还留在未来，他告诉我，Grimnir被虚空领域的一个强大恶魔Assatur附身了，我必须找到Fafnir，让他教我古老的法术显形术（Corporealize），才能把Assatur拉进实体世界并将其消灭，为此我需要先找到Count，以了解Fafnir的所在地。

第一个问题是我要怎么下去呢？走到桥的末端我找到了答案：魔法书：传送术（Teleport，组合键ASA）。有趣的是，我可以看到前方不远处我自己的背影正往北而去。等我再度来到营地，士兵们已经封上了大门，但他们打开了另一道门，让我通过Jarn矿坑北上。也好，这样我就不至于撞上“过去的我”而引起什么时空问题，或是逻辑问题。

第八章 扫荡矿坑（The Mine Sweepers）

Magicka

过了第一道桥后，我看到路边有个小山洞，里面虽然漆黑一片，但我伸手乱摸，居然摸到一本魔法书：雷电风暴（Thunder Storm，组合键FQ-FQ-A-S-A），试用了一下，结果差点自己给雷电轰死，我还是老老实实用我的射线吧。

在一座长长的石桥上消灭大量敌人后，我往东南方走来到一个鸟巢，从死掉的地精法师身边捡到一本魔法书：召唤凤凰（Summon Phoneix，组合键W-A-F）。接着我往北通过一道小溪，走过一道桥后发现不对劲，这里似乎是一个地精的营地，大量地精冲上前来，我赶紧退过桥去，利用狭窄桥梁将他们消灭掉。清空了营地后我总算可以进入矿坑，通过东南角的桥在一具尸体旁捡到了火焰法杖（被动效果：火焰抗性，激活效果：火焰免疫光环）。



藏在山洞里的魔法书，看不到，但是鼠标移上去时会变成手

我在黑暗的矿坑中杀出一条血路，来到深处有火盆的地方。抬头看到顶上有几道桥梁，我就在想，“它们通往哪里？”在西北角我传送到高地上，顺着桥梁来到东南角，找到了答案：一把隐形法杖！激活效果是，隐形，可以无限持续，但一旦施法或攻击就会打

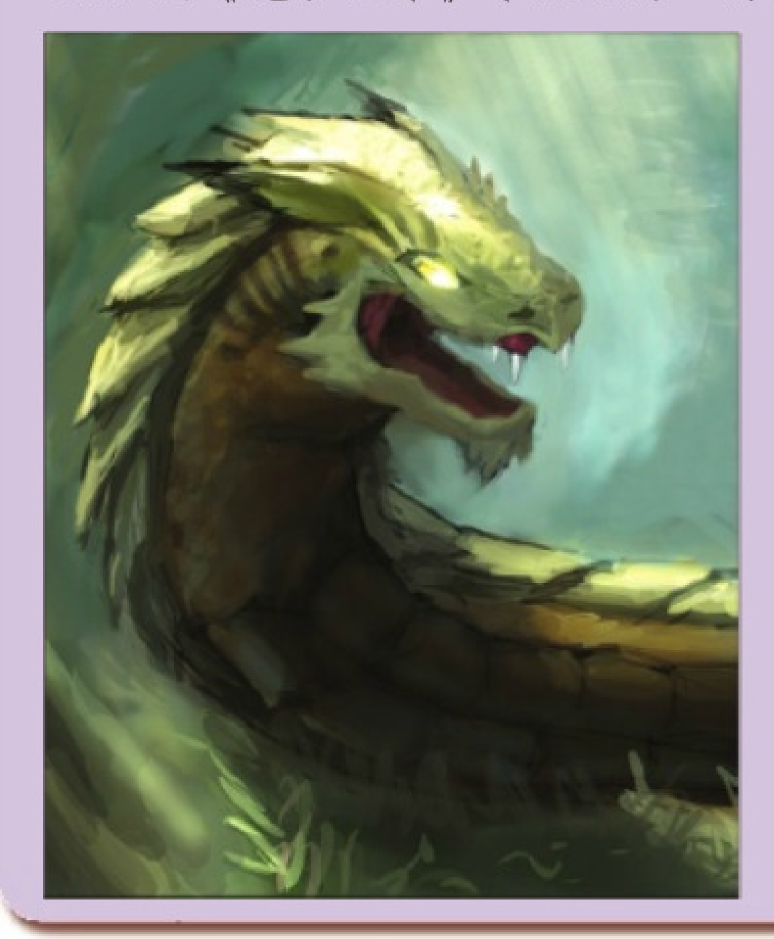


评说

纯法师的魔法游戏



Magicka是一款简洁而独特的游戏，从《暗黑破坏神》开始的动作RPG已经是一种大幅简化的RPG，而这个小品级的游戏就更上一层楼，游戏中没有任务，没有等级，没有天赋，没有物品，简直可以说已经跟RPG没啥关系了，更多的是一个动作游戏。游戏最独特的地方就在于只是通过奥术、盾、火焰、冰霜、水、闪电、生命、大地等8个简单的元素来自由搭配组成各种法术以及威力巨大的“Magicka”，每次施放法术都需要先用8个对应的快捷键加入所需的元素，有点像格斗游戏一样，通过摇杆和3到4个按键就可以组成各种必杀技和超必杀技，准确输入指令是必须掌握的基本功。另外玩家还需要牢牢记住种类繁多的各种法术的组合键，就好像一个经验丰富的法师能够熟练记忆各种各样的咒语一样。而玩家所控制的法师也不同于其他ARPG主角那样能打又能扛，这里的法师就如同《魔兽世界》中的法师一样脆弱，如果被近战系敌人近身并击倒，无法及时补充护盾，那一点点可怜的血两下就会被打光。玩家必须根据形势及时使用巨石阵、结界等法术构筑屏障，或利用传送术等灵活躲避，并利用火焰法术的恐惧效果、冰霜法术和暴风雪等Magicka的减速效果来控制敌人。总之，这个以法师为焦点的游戏很好地抓住了法师这个职业的特点，穿着布袍的法师看起来非常脆弱，但在玩家出色的操控下，就可以变得无比强大，随心所欲地玩弄对手，控制和消灭大量敌人。本游戏并没有什么复杂的剧情，像很多动作游戏一样轻松幽默。有意思的是，游戏中所有的对白都有配音，但又不是配音——因为听起来根本不是根据台词的英文发音，只是哼哼哈哈的含糊地发出一些不同的声音，你可以说它是偷懒，但这又是一种你完全不会介意，反而会觉得很聪明的偷懒。除了单人模式外，游戏还可以接上手柄让多名玩家在一台电脑上合作，除了剧情模式外还有在竞技场中迎战一波又一波敌人的挑战模式，这实在是一款非常出色、价廉物美的小品级游戏。



破，其实没什么用处，因为大多数地方的敌人都不能跳过不打，否则游戏会卡住。

最后我总算从黑暗的矿坑里杀出一条血路来到最深处，一个黑袍的地精法师以为我是来抢夺他们宝物的，命令手下攻击我，都被我轻松解决了，最后他只好自己下场。虽然他的血很多，但法术威胁都不大，比Grimnir的幻象差多了，我只要跑来跑去治疗自己和补充盾，他们的法术互相伤害就已经省了我很多工夫。最后黑袍法师掉了一根法杖，但我也没顾上捡就离开了矿坑。



闯进了地精的营地，如果是一周目后可全引出来，在桥头放一个黑洞术，巨爽

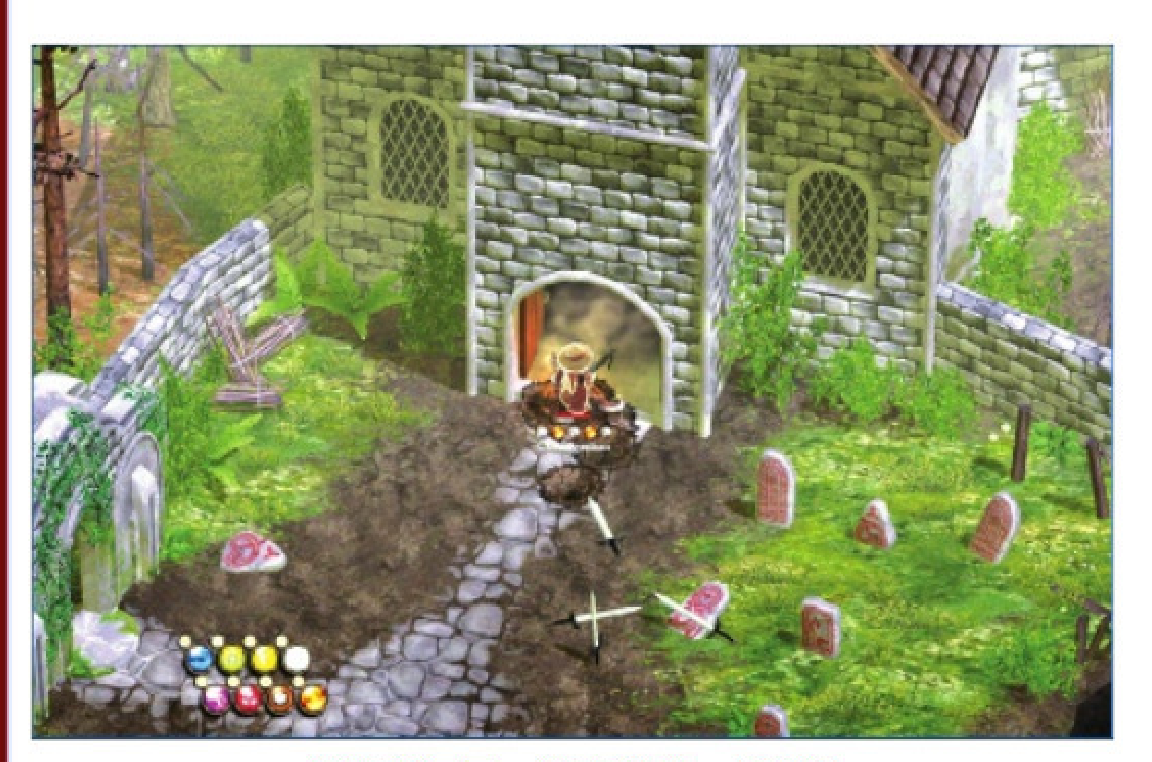
Magicka 第九章 暮光交响曲（Symphony of the Twilight）

穿过矿坑后是一片恶心的沼泽地，这里曾经发生过大战，所以到处都是亡灵……等一下，这里难道是中土世界吗？

在一间破教堂里击败几个术士后我拿到了魔法书：召唤僵尸（Raise Dead，组合键RQ-D-A-R）。又穿过一片臭乎乎的沼泽地后来到了一个村子，村民开始对我不太友好，但在我用生命元素治疗了他们的疫病后，他们都很感激我，聚集起来到城堡去找不顾他们的领主，但是在叫开门后又临阵退缩了。



庄园内，楼下有两本魔法书



旧教堂门口，进去会有一场战斗

进屋后我在壁炉边书架上拿到魔法书：恐惧术（Fear，组合键R-S-E）。在另一侧红色沙发附近拿到了魔法书：魅惑术（Charm，组合键W-E-D）。上楼后我在房间里见到了老师要我来找的Count，没想到他就是这个时空里的Vlad老师。我还没来得及解释，Vlad就为了掩盖他将城堡盖在沼泽地里这个丢脸的事实（而不是他其实是吸血鬼这个“令人震惊”的事实）而准备杀人灭口。唐僧一样婆妈的Vlad老师动起手来却丝毫不拖泥带水，身手敏捷而且剑术了得，但我用水将他弄湿后，再用一道冰霜闪电射线冻住他，他就没法再蹿来蹿去了，可就在紧急关头，他又耍赖用传送法术把我传送到了亡者国度Niflheim。

Magicka 第十章 严酷的探戈（A Grim Tango）

Vlad把他的吸血鬼手套也一起传送到了这里，可以作为法杖使用，被动效果：扭转受到的生命法术伤害、免疫奥术法术，激活技能：吸取附近一个敌人的血。我后来一直没发现这个手套有什么好的，装上这个就失去了治疗自己的能力，吸血也没多大用处。

这里一片黑暗，我只能摸索着凭感觉往东北方走，通过一道桥后来到了街道上，这里的骷髅免疫我的各种法术，但生命法术可以对它们造成伤害。最后我来到了死神的宝座前，死神的伎俩也不多，它会直接冲过来，简单的生命射线就足以阻挡并对它造成不少伤害。它还会召唤很多骷髅，但我只要在身边布下一圈生命地雷（W-E+Shift右键）就可以瞬间把它们都炸死。最难缠的就是它会在我周围制造一堆分身然后逐个冲过来，被死神镰刀击中那可是必死无疑，我是不擅长玩真真假假的游戏，所以就不管三七二十一不断重复在身边布下生命炸弹并不断引爆，这样真的死神冲过来时就会被炸到而停止。



用生命炸弹轻松对付死神

最后死神向我投降了，它还是死神旅行社的股东。虽然我很怀疑这样的旅行社怎么会有生意，但它同意免费送我到Fafnir居住的Galdrholl山中，并且还教会了我法术“召唤死神”（Summon Death，组合键S-R-RQ-R-S）。

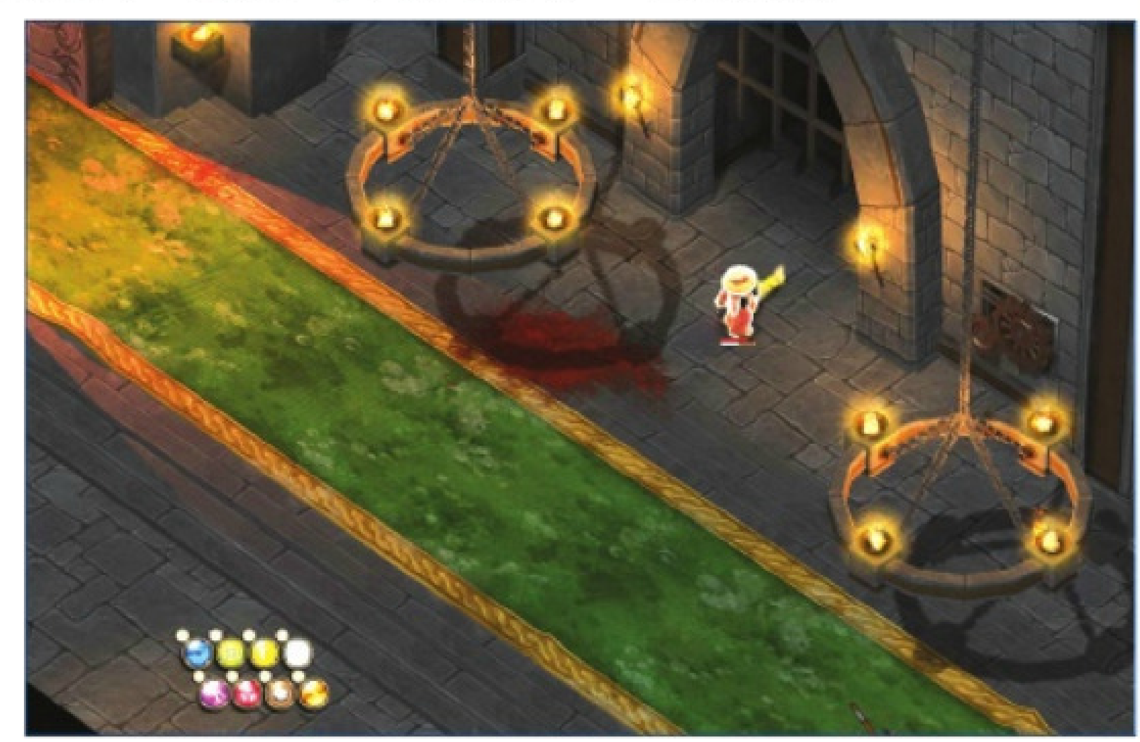
第十一章 失落废墟战士（Raiders of the Lost Ruins）

刚来到雪山，就看到一个跑来滑雪的士兵被大雪人抓住捏死。我可不想变成他那样，于是小心地步步为营，在雪人接近前用石阵保护自己。往东来到悬崖边后往南走到尽头捡到了魔法书：隐形术（Invisibilily，组合键S-E-FQ-S）。

往北来到一座城堡门前，门前地上有一圈火焰标志，我站在中间放了一个火焰新星，门打开了。

在第二个房间消灭一些矮人后，我往西北方走，用火焰打开另外一道门，拿到了魔法书：召唤元素（Summon Elemental，组合键S-E-D-FQ-S）。

来到一条铺着绿地毯的走廊，一路都在看热闹的Vlad老师又不失时机地在一整支矮人军队打开门冲出来时现身啰嗦两句后不讲义气地跑掉。我布下石阵边打边退，总算把他们都消灭了（一周目以后可以在这里放一个黑洞，巨爽）。往前走发现走廊右边有道铁栅，用闪电启动旁边的齿轮把门打开，进去发现一个矮人铁匠，他头也不抬就嚷：“别催了别催了，已经打好了，拿去！”二话不说就将一把圣剑丢给了我。


这就是取得圣剑的房间，用闪电法术开门

最后我来到一个遍布岩浆的破碎大厅，通过冷却岩浆来到西北角，找到了一个放满财宝的洞窟，原来Fafnir是一只黑龙。跟以往一样，没等我说明来由，Fafnir就把我当成了来屠龙夺宝的“英雄”而开始攻击。它的攻击只有发射火球和气息两种，都是火焰攻击，我只要上盾并使用火焰防护（FE）就毫发无伤，但如何攻击它却是一个问题，因为黑龙免疫所有法术。我可以冲到它肚子前放地雷或用圣剑砍（注：不知道是版本问题还是什么，我每次打掉黑龙不到一半血以后游戏就会冻结），不过我最后想到一个更省事的办法，我闪现到它肚子处召唤死神，然后在死神向我挥舞镰刀的瞬间闪现离开，结果镰刀就击中了黑龙。


遍布岩浆的残破大厅，这里的大多数敌人不需要消灭，可以尽量用传送往前冲

就在我快干掉黑龙的时候，Vlad老师冲进来阻止了我，经过他的解释，Fafnir才知道怎么回事，教给了我显形术（Corporealize，组合键S-FQ-A-E-S），并把我直接传送到了世界尽头。

第十二章 疯狂火山（At the Mountains Of Madness）

刚到这里我就碰到了这个时空里的Vlad——那个把我传送到地狱的Vlad，只好再打一场。跟在城堡的时候一样，我把他弄湿以后一道射线就解决了。接着我往前走回到了Grimnir面前，正看到另一个自己被Vlad传送走。

再次交手，我已经学会了很多新本事。我上了盾就冲上前用圣剑乱砍，他召唤分身我就用净化术（S-E）直接消除掉，很快就把他砍到没血，他身后又出现了那个幻影。没等Vlad提醒，我已经准备好了显形术，把Assatur拉进了这个世界。他照例发表了一番大魔王的言论，利用Grimnir来摧毁世界什么的，然后就开打了。我往旁边移了一些，免得被他废话时的口水喷到，很快在战斗中证明这是很明智的做法，因为他会对正前方使用黑洞法术，黑洞会把一切都吸进去。之后我上了盾就用最强力射线猛射，上万的数字跳啊跳啊的他就挂了，果然没有逃脱最终Boss都是废柴的定理。最后我还学到了他的黑洞术（Vortex，组合键RQ-S-RQ-E-RQ），真是满心欢喜啊！



决战，注意不要站在他面前以免被黑洞吸进去



《戴斯班克——雪山地牢》欢乐攻略

■江苏 王念忠

作者导语

首先，笔者必须指出，将此资料片译为“雪山地牢”纯属以讹传讹，“Thongs of Virtue”的本意是“美德的丁字裤（们）”，而此资料片的故事主线就是搜寻全部6条象征美德的丁字裤。本作的地形也不仅限于“雪山”和“地牢”，实际上，游戏中的地形极为丰富，既有白雪皑皑的高山，也有郁郁葱葱的丛林；有石林耸立的戈壁荒野，也有寸草不生的沙漠，在游戏后期，甚至有出海航行的章节。丰富变幻的地貌，让玩家的探索过程充满新奇感。

相比原作，游戏中的武器装备更加先进，由于主角穿越到了现代战场，什么飞机、大炮、火箭炮，手枪、步枪、冲锋枪，通通登上前台，让玩家体验到“科技与魔法”的奇妙组合。资料片还拥有更加繁杂的任务体系，支线任务总数达到了110个，大大延长了游戏时间。至于游戏的剧情，戴斯班克很高兴地告诉我们：“没有最搞笑，只有更搞笑！”——尼姑疯狂了，厨师暴走了，连圣诞老人都精神失常了！至于详细情节，就请各位看官读读下面的欢乐攻略吧。

精品	总评 8.0
制作	Hothead Games
发行	Electronic Arts
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	9.0

游戏要点解说

*如果你只关心戴斯班克的搞笑经历，请跳过本章节

1.战斗指南

战斗系统相比原作并没有太大变化，完美格挡依然至关重要，9种组合奥义的释放方法和效果也与原作基本相同，只是正义武器的名称发生了变化，比如原来的“旋转剑刃”（Spinning Blade Sword）现在叫做“旋转战斧”（Spinning Tomahawk），原来的“砍刀”（Cleaver）现在改名为“马刀”（Cavalry Sword）。威力最大的组合奥义还是“火属性剑刃风暴”，基本可以一招吃遍天

下。然而，由于此奥义威力过于强大，制作者故意抬高了符石入手的门槛：燃烧战斧符石（Flaming Tomahawk Runestone）只能在武器商那里购得，售价高达10万元。若不刻意存钱，大概要玩到西部荒野的血山附近，才能攒够10万。



前情回顾：为了得到神器，戴斯班克拜访了认为鸡也有嘴唇的恶魔女巫

2.新增武器使用说明

资料片新增了1种正义武器，叫做单片眼镜（Monocle），由此也新增了1项组合奥义，拿到燃烧单片眼镜符石（Flaming Monocle Runestone）之后，用火属性武器与单片眼镜配合即可释放奥义。以下是单片眼镜的具体用法。

鼠标单击： 普通近战攻击

按住鼠标： 蓄力并发射远程激光

正义一击： 让敌人陷入混乱，自相残杀

组合奥义： 呼叫轰炸机，在直线范围内投掷数枚导弹进行轰炸。奥义效果非常华丽，是游戏初期的清兵神技。

3.关键武器入手指南

第1把毒性法杖（Poison Club）在做完农民布雷泽班（Farmer Blizbane）和恶魔女巫（Demon Witch）的支线任务后即可获得，没有此法杖就无法杀掉幽灵系怪物；2级毒性法杖在做完农夫斯特伦肯（Strunken）的支线任务后即可获得；3级毒性法杖在格林姆小岛上杀女王获得。

第1把旋转战斧（Spinning Tomahawk）在做完将军助理（Assistant）的收集50个废铁的任务后即可获得；第2把，打11级生物（巨型蚂蚁洞穴门口的火蜘蛛）有一定概率掉落；第3把，在X小岛（X Island）上杀小Boss获得，在这之前要完成泰恩特船长（Cpt. Taint）的收集藏宝图碎片的任务，否则小Boss不出现。



前情回顾：拿到神器还没来得及欢呼，戴斯班克就遭到“一整支”兽族军团的伏击

1级火斧（Fire Axe）在游戏开始的宝箱里获得；2级火斧在做完库克乐市医护兵（Town Medic）的收集医用补给的任务后获得；3级火斧（Fire Axe）在做完女科学家露西（Lucy）的摧毁机器人三核7号（Tricore-7）的任务后即可获得。

4.未标注的岛屿

Clichè Island： 位于鸡之岛（Chicken Island）正西、鸡之岛与格林姆岛（Greem Island）之间稍偏东的位置，岛上有个宝箱。

Hot Island： 位于蜘蛛岛（Spider Island）正南、北极的西偏南方向，整个岛屿是由游戏制作公司HotHead的巨大Logo构成的。

5.极度注意

不要试图近距离引爆导弹、火桶、TNT箱，在15级之前自己会被秒杀！建议保留游戏伊始捡到的半自动手枪（Semi-Auto Pistol），专门用于远距离引爆这些爆炸物。也不要近距离使用火箭炮（Bazooka）和手榴弹，血量不多时也会被秒！

6.世界任务

由于本资料片支线任务数量大幅增多，限于篇幅，不再一一列举。笔者仅把难度较大的“世界性”任务列出，这些任务的目标散布于世界各地，寻找起来颇费功夫。

①收回抵押房屋（Foreclosure）

接受任务地点： S镇的银行家（Banker）

房屋位置： 库克乐市将军旁、艾森拜恩博士住所（Dr. Eisenbein）、艾玛农场（Strunken & Ima）、女巫住所、闹鬼农场（Haunted Farm）、S镇内、沙漠入口、血山（Blood Mountains）棚户区、锯齿山（Sierra Mountains）南部

任务奖励： 32400元

②为了国王和王国（Pour Le Roi et Le Pays）

接受任务地点： 海盗港的旗子小姐（Mademoiselle Drapeau）

插旗位置： 海盗港东侧、修道院门口、S镇中间、油井刚进门、绿洲右面、将军下面、沃顿工厂大门口、沃顿工厂小门右边、锯齿山西部

任务奖励： 敬畏之史诗胸甲（Epic Chest Of Awesomeness，20级最强胸甲）

③藏宝图（Treasure Map）

接受任务地点： 海盗港的泰恩特船长（Captain Taint）

藏宝图位置： 外星人坠落点（恶魔女巫家东边）、败血症丛林（Scurvy Jungle）、血



前情回顾：因为缺少正义丁字裤而无法使用神器的力量，冯·普朗领主冲着手下军士大发雷霆

山山洞、丛林（Jungle）右下角、蜘蛛岛

任务奖励：取得最强武器3级旋转战斧（Spinning Tomahawk）的前置任务。

④石碑研究（Thongolith Research）

接受任务地点：丛林入口、S镇、北极海滩都能遇到的石碑研究者（Thongolith Reseacher）

石碑位置：丛林中部、西部荒野中段（红土匪以北）、北极西部

任务奖励：石碑传送器



前情回顾：戴斯班克成功击倒冯·普朗，桑迪上前扯下勇气丁字裤

欢乐剧情攻略

前作情节概要

戴斯班克杀死了邪恶的冯·普朗领主，夺回了所谓的“神器”，却发现自己一生的追求只是个谎言——神器根本没有作用，让冯·普朗领主堕落的真正根源，是他穿的丁字裤。同样，戴斯班克也穿着丁字裤，但这条丁字裤却赋予他正义的力量。之后，戴斯班克向北旅行，欲寻求这一切的答案，却阴差阳错穿越到了现代战场。

序章 逃离战俘营地（Escape from the POW Camp）

这仍是个真实的故事。再勇猛的武士，也敌不过飞机大炮，戴斯班克被兽族军队俘虏，他被关在战俘营地，敌人强迫他在厨房里削土豆。戴斯班克进入了人生的低谷，但是低谷对于英雄来说，总意味着更伟大的冒险。日复一日地削着土豆，手里的钝刀慢慢磨得锋利，戴斯班克嘴角露出阴险的笑容……


敌人逼迫戴斯班克削土豆

蹲在厕所后面偷听暗号

用削土豆的小刀砍翻几个“格林姆非正规军”，戴斯班克遇到了3名狱友，一起讨论逃脱计划。操着一口美国腔的大兵说：“我有一个非常狡猾的计划！你把东北边的吊桥放下来，我们就可以逃走了！”

“这连计划都算不上，还‘狡猾’的计划……”戴斯班克小声嘀咕道。

美国大兵没有理会，继续说道：“不幸的是，兽族守卫肯定不会让战俘，尤其是你——戴斯班克通过吊桥的，你需要伪装一下。”

“没问题！我可以伪装成一个女兽人，用妖媚诱人的外表分散他们的注意力！”

“光想想那样子都觉得恶心……简单伪装成兽族士兵就行了。”

之后，英国口音的士兵又说道，想通过吊桥还必须出示身份证件。好在兽人不识字，可以自己伪造证件。最后，法国士兵又说，通过吊桥还需要兽族的暗号。但是如何获取暗号，目前还没有任何线索。

离开战俘小院（POW Yard），先去审问小岛（Interrogation Isle）上杀鸡，取得鸡毛（Chicken Quill），用来当鸡毛笔。然后杀死满地乱跑的丛林野猪（Jungle Beast），收集掉落的兽族制服。往西走，在丛林入口杀丛林乌贼爪（Jungle Squid），获得乌贼墨水（Squid Ink）。北面有片洼地，滋生着大量黏液怪。抬头一看，原来洼地旁边有一排露天公厕，给黏液怪提供了充足的养分……杀死公厕黏液怪（Latrine Oozing Creeper），获得一卷手纸（Toilet Paper）。把鸡毛、墨水、手纸组合起来，一张伪造的身份证明就制作好了。

现在兽人制服和证件都搞定了，就差暗号了。戴斯班克刚想离开洼地，突然听到公厕里传来一阵鬼哭狼嚎：“嗯嗯嗯……啊啊啊……噢！唉！”正在如厕的兽人叹了口气，对门外的兽人说：“我吃了太多的地精肉，有点儿便秘，说些让我放松的话吧。”

守在茅房外的兽人：“咱们的过桥暗号听起来就蛮轻松的——强大的兽人咆哮着回应！（And the mighty orque barks back）”

如厕兽人：“啊啊啊啊！”（听起来确实拉出来了……）

万事俱备，戴斯班克穿上兽族士兵的制服，来到吊桥前，从容不迫地出示证件，淡定地对上暗号，轻松地骗过守桥的



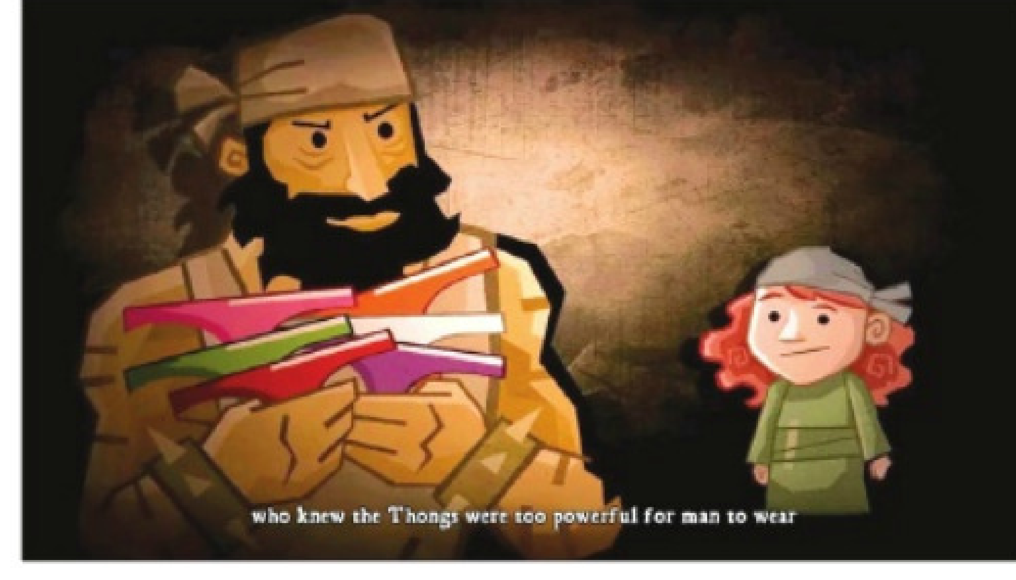
对上暗号，通过吊桥

兽族守卫，过了桥后，便大开杀戒。3个战俘士兵也适时赶到，大喊一声“革命万岁”便向前冲，但没冲两步就被火焰兵烧死，倒在地上屁股还冒着烟，很有革命烈士的范儿。而戴斯班克则轻松干掉所有兽族守卫，手刃兽族指挥官（Ze Commandorque），成功逃离战俘营地。

第一章 美丽的库克乐市（Le Beaux Kuckelle）

逃出营地，眼前一片战火硝烟，戴斯班克来到了战地前线。老朋友红发美女桑迪（Sandy）在前哨里等着他，一见面戴斯班克就气急败坏地问：“你怎么不来救我？”

桑迪没有理会，而是向他讲述了她爷爷锻造6条丁字裤的故事：用远古之火锻造的6条丁字裤，分别代表勇气、怜悯、和平、慷慨、烹调以及正义。这些丁字裤原本是赐予最为纯洁的人们，让他们对抗恶魔、保护世界。然而，人类的野心和欲望不可低估，丁字裤强大的力量，诱使这些纯洁的人走向堕落。唯一例外的是，穿着正义丁字裤的勇猛骑士，洗澡时不慎弄丢了丁字裤，从此正义丁字裤下落不明。作为丁字裤锻匠的孙女，她从一开始就意识到，这些丁字裤的力量过于强大，人类无法抵制诱惑，因而必须全部销毁，为此她倾尽一生精力寻找散布世间的丁字裤。



桑迪讲述了爷爷锻造6条丁字裤的故事

讲到这里，桑迪下意识地瞅了一眼戴斯班克的丁字裤，“正义丁字裤的命运又如何呢？”没错，戴斯班克阴差阳错地穿上了正义丁字裤，但神奇的是他并没有被腐化。桑迪交给戴斯班克一项任务，去寻找仍然下落不明的3条丁字裤——怜悯丁字裤（Thong of Compassion）、烹调丁字裤（Thong of Cuisine）以及慷慨丁字裤（Thong of Generosity）。

“我要把战争从圣诞老人的烟囱眼儿里塞回去！”将军如是说

告别了桑迪，戴斯班克想，既然来到了前线，就得帮点儿忙。前哨士兵派他侦查兽族通讯塔（Comm Tower）的位置，尽管这座显眼的塔抬头就能看到。然后又让他手握定时炸弹，冲向通讯塔，实施人工爆破。之后戴斯班克在战场的最西边杀死了兽族上校，窃取了兽族大军的作战计划，前哨士兵让他把作战计划递送给位于库克乐市（Le Beaux Kuckelle）的将军。然而来到海军码头（Navy Dock）后发现，战地与库克乐市之间被兽族前哨隔开，于是端起火箭筒（Bazooka），摧毁超级炸弹（Mega Bomb），炸平了兽族前哨。

很快，戴斯班克在库克乐市的西北角找到了将军。当戴斯班克问他是怎样当上将军的，将军毫不避讳，“选拔时，我是唯一适合这套将军服的！”看完兽族作战计划，将军表示：“过不了几天，北极就是我们的了！”

“什么？你要入侵北极？你疯了么？”

“他永远都想不到会后院起火的。”

“‘他’？你指的不会是……”

“就是战犯圣诞老人！他现在已经堕落成一个腐化、扭曲、固执的独裁者。如果圣诞老人想发动战争的话，我就把战争从他的烟囱眼里塞回去！否则我就不叫杰弗逊准将！！”

“好吧，我愿意协助你进攻北极。”戴斯班克被将军的气概所折服。

“你帮我收集一些秘密备战物资吧。我需要更多枪的零件（Gun Parts），大块的纯金（Chunk of Pure Gold），一张标注北极范围的地图（North Pole Map）。”

“等等，你要纯金干嘛？”

“胜利之后制作荣誉勋章啊，真笨。”

“我真心佩服您的超前意识。”

道别将军之前，将军还提示，受伤的士兵从北方的修道院治疗回来之后，总是丢了枪，非常蹊跷，建议戴斯班克先去修道院调查一下。

于是继续向北走，前路被升起的吊桥截断。来到被毁的城市（Destroyed City）北边的军港，在尽头拉动吊桥控制杆（Bridge Control Lever），过桥之后走到布雷泽班农场（Blizbane Farmlands）的最北端，道路又被路障封死，只能想办法迂回绕行。向南走，进入丛林（Jungle）西南角的山洞，来到“真的很高的雪山”（The Really High Mountains），穿过岩石小径，海盗湾暂时不要去，直接再次穿过两个山洞。就这样绕一个超大的圈子，终于完成迂回。从这里再穿过黑暗森林（Dark Forest），就是修道院了。

第二章 尼姑也疯狂（Rambo and the Nun）

修道院又被称作战时的避难所（The Sanctuary），位于黑暗森林深处，宁静安详，与外界战火纷飞的景象截然不同。然而，拾级而上，映入眼帘的竟然是5个奇形怪状的“神兽”雕像，有座雕像简直就是“草泥马”的山寨版……每座雕像旁还有专职的僧侣向游客介绍：羊身神兽叫阿尔伯特（Albert），象征着力量；牛身神兽叫露西（Lucy），象征着慷慨；鼠身神兽叫沃尔特（Walter），象征着预言；“山寨草泥马”叫碧翠丝（Beatrice），象征着美貌；蜘蛛身神兽叫苏珊（Susan），象征美丽的歌喉……每个神兽背后还有凄美的神话故事，比如大力神兽阿尔伯特，为了让人们冬天不冷，想搬动地球靠近太阳，结果累死了！


去图书馆寻找最后3本禁书

观赏完五大“囧”兽，戴斯班克刚想进入避难所内部，就被僧侣拦了下来。

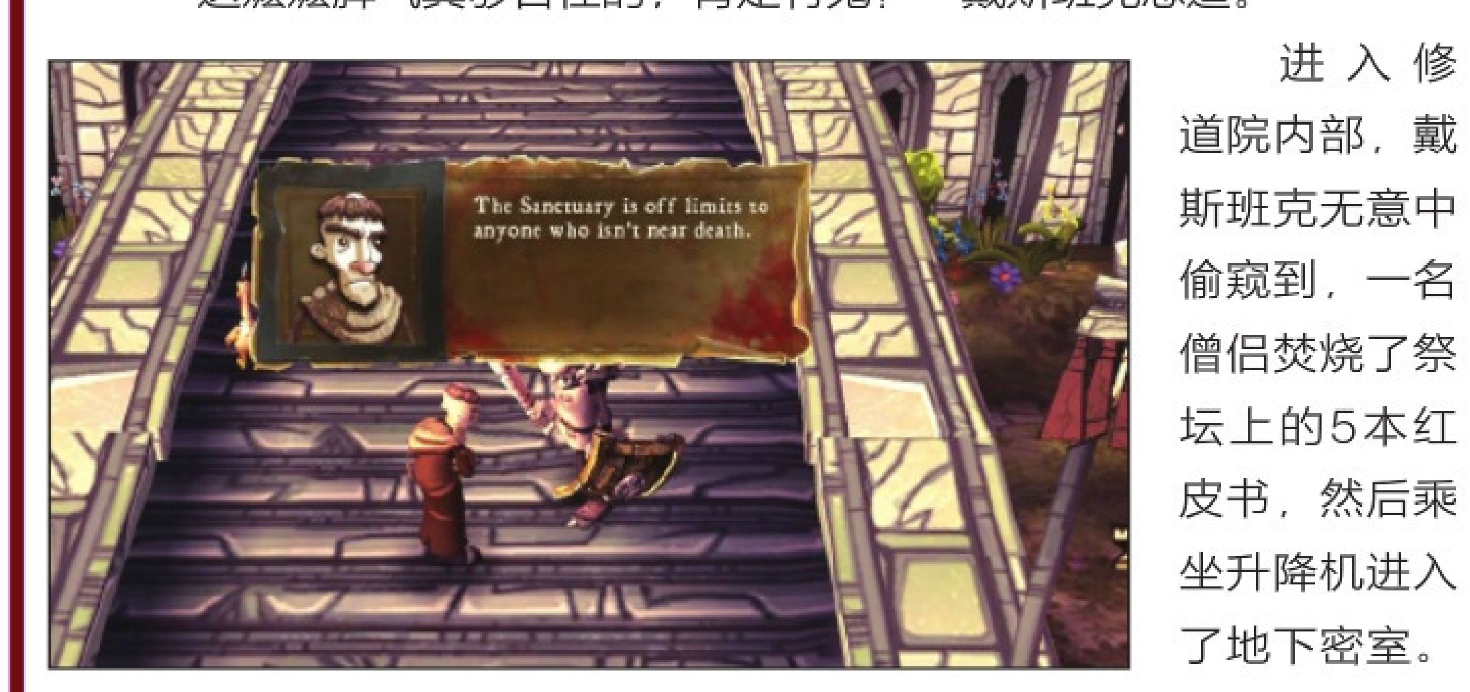
“站住！除非你是将死之人，否则不许进入避难所。”口气听起来没有半点商量的余地。

怎么办呢？要去调查丢失枪支的秘密的话，就只能想办法把自己折磨得半死不活了。为此戴斯班克极尽所能，自焚、自爆、被砍、自虐都不管用，不是没到濒死的程度，就是真的死透了。心灰意冷的戴斯班克在杀掉修道院西侧墙角的蜘蛛后，意外捡到一瓶没贴标签的药水（Unlabeled Potion），心一横一口气全灌进肚子，没想到真的进入了濒死状态……

“哦上帝，你受伤了！赶紧进去，你需要抢救！”

骗过门卫，没走两步，就看到圣母嬷嬷在训斥两个僧侣，“不是警告过你们不许赤脚踩草坪的么？这会破坏草的PH（酸碱度）平衡的，知道么？下次还敢这样，你们会受到无尽的痛苦和惩罚！哦，我该去上瑜伽课了。”说完就一溜烟跑没影儿了。

“这嬷嬷脾气真够古怪的，肯定有鬼！”戴斯班克想道。



“只有将死之人才能进入避难所”——想办法自虐吧


杀掉魔法桥旁的矮精灵国王，拿到第二本禁书

进入修道院内部，戴斯班克无意中偷窥到，一名僧侣焚烧了祭坛上的5本红皮书，然后乘坐升降机进入了地下密室。看来自己想进入地下密室的话就只能依法炮制了。捡起地上落下的一本禁书，离开修道院。往西走，杀掉魔法桥（Enchanted Bridge）边的矮精灵国王，拿到第二本禁书。实际上，国王本来是很友好地邀请戴斯班克玩猜谜游戏的，可惜戴斯班克智商高过了头，结果连小学算术题都算不出来，他恼羞成怒，翻脸宰了国王，无意中竟搜出一本禁书。

回到库克乐市，进入图书馆寻找最后3本禁书。在办理借书证的时候，图书管理员提醒戴斯班克说话声音小一点，否则会影响到其他人。戴斯班克不假思索，扯起嗓门喊道：“对不起各位，打扰你们了！！！”这……戴斯班克你敢再痞一点么？办好借书证后（姓名、生日随便填），去书架上取下3本红色书脊的禁书，书名分别叫《罗密欧与朱丽欧》（Romeo and Julio……什么？两个“欧”搞基？）、《一千零一暴力夜》（1001 Violent Bedtime Stories）以及《拥“爆”母羊》（Embraceable Ewe）……这些书光看名字都很邪恶，难怪要烧掉。

回到修道院，焚书后乘坐升降机进入地下密室。让人大吃一惊的是，密室里满地骸骨，这哪是避难所，简直是乱坟场。先往南走，玩个搭桥小游戏（按棕色、橙黄、红、红、棕、红、蓝、蓝、黄、绿、黄的顺序扳动控制杆即可），进入储藏室，找到所有丢失的枪的零件——枪械丢失事件果然与圣母有关。在地下墓穴深处的内室（Inner Chamber），戴斯班克发现了圣母嬷嬷，同时注意到她穿着怜悯丁字裤……一个老女人，一个没有一点儿女人味儿的老嬷嬷，居然还穿着丁字裤！戴斯班克实在看不下去了，举刀便砍，不料圣母被魔法保护壳罩住，周围的5个神兽雕像正在源源不断地输入能量。分别杀掉看守5个神兽祭坛的侍僧，解除神兽的能量供应。

“你好，堕落的尼姑。”

“别这么没礼貌……我叫圣母玛利·约瑟芬·特里萨·汉丽埃塔·玛莉亚·凯特琳娜·

亚历山德拉……（以下省略15个单词）！”

“……”无语许久，戴斯班克重新开口，“你收集枪的零件有何企图？”

“训练和尚大军，去寻找其他的丁字裤。”

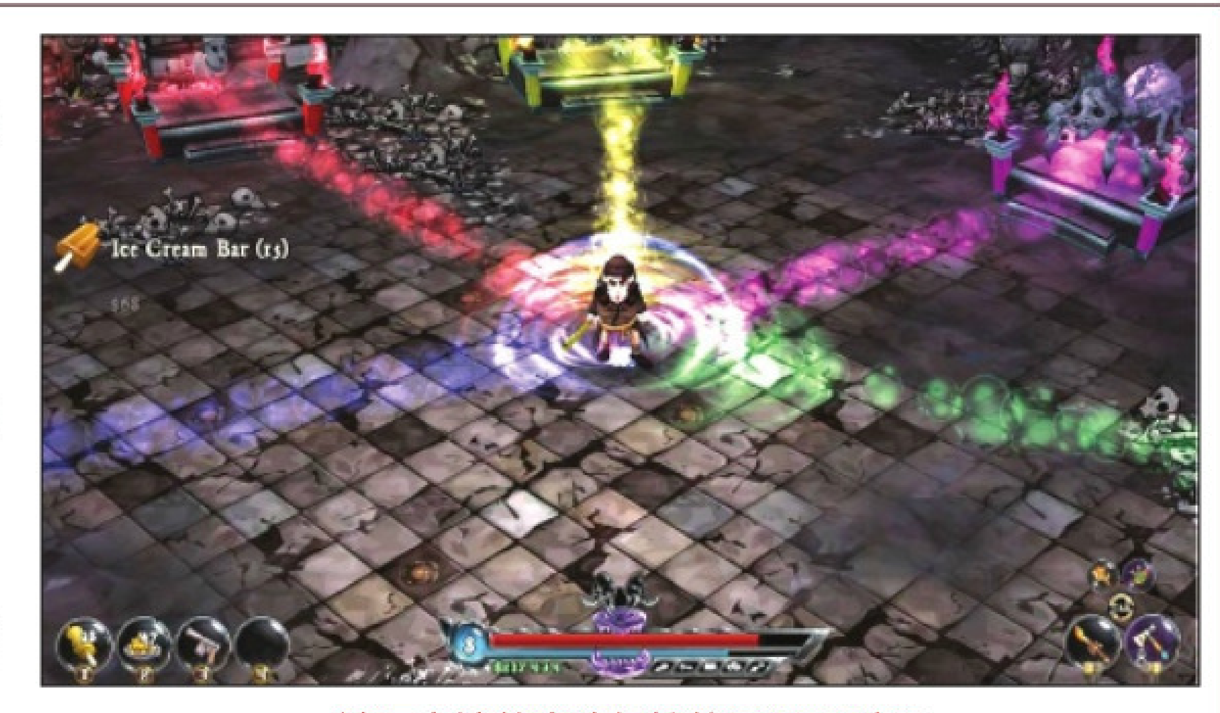
“你作为尼姑穿丁字裤不太合适吧？”

“穿着怜悯丁字裤，我就拥有了治愈的力量；而当我收集了所有丁字裤，我就可以终结战争。”

“哦？你想怎样终结战争？”

“简单，杀了所有人。没有人，就没有战争。”尼姑用轻佻的语气说着。

“……”再次无语许久，“你个疯狂的老尼姑，接受正义的审判吧！”



被五大神兽魔法保护的圣母玛利亚

Boss战开始，五大神兽相继复活，它们各个身怀绝技，有的会偷窃武器装备，有的会偷钱再当子弹射出去，但都敌不过戴斯班克正义的攻击。杀死五大神兽，圣母玛利亚现身，这家伙更加疯狂，居然是五大神兽的合体，拥有神兽的所有技能。艰难地杀掉圣母嬷嬷之后，红发女桑迪及时现身。简单寒暄后，她带着圣母尸体飞回了秘密基地，亲手扯下了怜悯丁字裤。

第三章 黄金之心（Heart of Gold）

从圣母的尸体上，戴斯班克还找到了通往西部荒野的大门钥匙，于是他决心去西部荒野闯一闯，一是继续寻找丁字裤，二是帮将军收集战备物资。

双脚刚踏上辽阔的西部荒野，戴斯班克就遇到了麻烦，道路被白土匪（White Bandito）设下了路障，路障旁赫然立着牌子，上书“此路是我开，此树是我栽！”路障旁有辆马车抛锚了，马车车夫（Stagecoach Driver）和乘车的少女（Damsel）只能站在路边等待援助。好心的戴斯班克一看到美女，立马殷勤地上前帮忙……

帮助马车夫找回被劫的马车

这一路上，戴斯班克一共遇到车夫和少女3次，每次都是在土匪的路障前。白土匪消灭了，红土匪（Red Bandito）又冒了出来，红土匪灭了，蓝土匪（Blue Bandito）又冒了出来，这西部荒野实在是不太平。而马车夫被抢的东西也越来越搞笑，第一次被抢的是信件包（Mail Bags），第二次被抢的是车轮（Wheels），第三次索性整辆马车都被抢走了！还好遇到了戴斯班克，土匪怎么抢走的，他就怎么帮人家抢回来。至于少女被抢的东西就更搞笑了，前两次还挺正常，是时髦帽子（Fancy Hats）、珠宝（Jewelry）之类的东西，而第三次被抢的居然是女性卫生用品（Feminine-hygiene Product）！戴斯班克一接下任务，就害臊地嘀咕起来：千万不能让其他英雄知道这事儿……


桑迪一直在妓院门口盯着戴斯班克

书归正传，戴斯班克来到荒野中部的“斯特朗姆法克尔镇”（Town of Strumfuquel，以下简称S镇）。S镇的入口处有一家妓院，而红发美女桑迪就站在妓院旁边，脸上的表情好像在对戴斯班克说：看你敢不敢进去！戴斯班克心想，作为纯爷们，怕什么都不能怕女人，于是大步迈入妓院。妓院内部很宽敞，窗边摆着一张双人床，角落里有个奇怪模样的宝箱（Odd-looking Treasure Chest），很引人注意。

“你好！淫荡的女人。”

“我叫普琳普夫人（Madame Primp），这家妓院的拥有者。当地人都叫我‘黄金心脏的妓女’。”

“我需要，咳咳（干咳），你的服务。”戴斯班克色迷迷地坏笑起来。

“很抱歉，甜心，这里至少明年才开业。除非……你能证明你是军人，我会给你特殊待遇。”

戴斯班克从容地掏出在丛林（Jungle）里捡到的狗牌（Dog Tag），蒙骗妓女相信自己是军人。不过，让他大失所望的是，妓女所说的“特殊待遇”居然只是表演一个话剧！这是坑爹呢？！戴斯班克很不满意，突然想起将军需要纯金来制作勋章，而妓女有颗纯金心脏，便动了歹念。他假装还要观赏话剧，趁着妓女换戏服的空当，调查奇怪模样的宝箱，记下锁孔模样（3种图形随机，留心记忆）。然后回到库克乐市，在锁匠（Locksmith）那里配了把钥匙，再趁着妓女换戏服的空当打开了宝箱。看到财物被盗的妓女立即拔剑相向，此举正中戴斯班克下怀，轻松杀掉妓女，取得黄金心脏。


这就是所谓的“特殊待遇

第四章 残忍的烹调（Something Sinister is cooking）

在离开S镇之前，戴斯班克听到许多人都在私下里讨论，沃顿餐饮连锁机构（T.G.I.W）的员工离奇消失的事件。戴斯班克决定去荒野西边的沃顿工厂（Wortten's Factory）调查一下。然而，这一路上也遇到了许多阻碍。土匪横行不说，还经常有巨石封死山道。整个西部有条贯穿东西的铁路，火车司机（engineer）也急着疏通道路，就让戴斯班克拿着点燃的炸药，迅速送给巨石旁接应的列车员（Conductor），让列车员实施爆破。注意，限时30秒，否则炸药就在手里爆炸了。翻开地图，看起来也不远，但跑到巨石旁边时，戴斯班克瞬间傻眼了：列车员站在巨石的另一边！这又是在坑爹呢！！“轰——”一声巨响，戴斯班克眼看自己半管血瞬间炸没了……



非常整蛊的爆破任务，一不小心就会炸到自己



这首“生日歌”才是真正的神曲！

之后才知道，要从血山（Blood Mountains）的小道绕路，绕过巨石，激活巨石另一侧的传送点，利用传送点递送炸弹。这一路上，类似的“整蛊爆破”游戏一共玩儿了3次（第3次记得服用自然属性免疫药水），戴斯班克终于来到沃顿餐饮工厂。门口的接待员说他们老板正忙，不便见客，而会见老板的唯一的办法是成为沃顿的正式员工。想成为员工的话，则需要通过药检（Drug Test），还要穿上员工制服（T.G.I.W Uniform），最后还要学会T.G.I.W独创的官方生日歌。

进入工厂内部，杀掉兽族忍者（Orque Ninja）会掉落穿破的员工背心和资质胸章（Flair），把破衣服扔了，胸章留下。进入工厂东南角的医务室（Infirmary），接受机器检测通过药检。然后来到工厂东部的休息室（Break Room），取下软木公告板（Corkboard）上用于展示的T.G.I.W员工背心，最后把背心和6枚资质胸章组合，一件崭新的正式员工服就做好了。

现在就只差学会官方生日歌了。回到S镇，找到卖墨西哥卷儿的蒂娜（Tina the Taco Vendor）。由于沃顿餐饮连锁的规模日益庞大，蒂娜的小摊也“被连锁”了。戴斯班克想通过购买生日蛋糕的机会，向蒂娜学习生日歌的唱法。

“请出示带有出生日期的有效证件。”尽管是熟客，蒂娜也不留情面。

“这个好办！”戴斯班克灵机一动，在“闹鬼丫杈”酒吧（Haunted Crotch）门口





沙漠中央的“大妈恶龙”（非任务Boss），掉落屠龙者套装，推荐16级来打

捡了份儿报纸，得知今天的日期（日期随机），然后跑回库克乐市的图书馆，重新办理了一张借书证，生日就填刚刚在报纸上看到的日期。这下蒂娜相信今天就是他的生日了，于是清了清嗓子，唱出了惊世骇俗的“生日歌”：

一年又过去，祝你末日还未到（Another year has passed，let's hope it's not your last）；

岁月催人老，但君听我一声劝（You're starting to go gray，we really gotta say）；

千万别哭泣，哭声损耳伤身体（But Please don't burst in tears，the crying hurts our ears）；

快来吃蛋糕，全牛排制作的哦（Come on and have some cake，completely made of steak）！

这……您这是咒我早点死呢？这是生日歌还是丧歌啊！实在让人哭笑不得。学会了“生日歌”的戴斯班克顺利通过检验，成为合格的沃顿员工。进入工厂内部的办公室（T.G.I.W Office），里面的情景让人大吃一惊：所有员工都要经过3道魔鬼关卡才能见到老板。第1道关是条狭窄的长廊，墙上有不停伸缩的木桩，要趁着木桩缩回的间隙迅速通过，否则就会被挤成肉酱；第2道关是个九宫格，每隔一段时间，8个格子会冒火，只有1个是安全的，稍不留神自己就会变成烤肉；第3道关居然是加调料，你走上哪个图案的格子，屋顶上就喷洒相应的调料……

连闯3关，死里逃生的戴斯班克豁然开朗：这家工厂居然把员工的肉和内脏作为食材来烹调，怪不得员工会接连消失……想到这里，戴斯班克不禁有些反胃，因为自己刚刚吃过T.G.I.W的牛排蛋糕，谁知道是牛排还是“人排”。

见到女老板后，得知她本名就叫沃顿，工厂就是以她的名字命名的。戴斯班克看到她果然穿着烹调丁字裤，于是二话不说就要宰了她。沃顿提出先斗厨艺，让日本裁判来评定谁的料理更美味，输的人就去当食材。在干女儿安妮（Annie，原版中的人物）的帮助下，戴斯班克做出了爱的料理，沃顿败北。恼羞成怒的沃顿与戴斯班克决一死战，这明显是鸡蛋碰石头，戴斯班克一如既往地轻松杀掉敌人。最后，桑迪及时出现，带尸体返回秘密基地，烹调丁字裤物归原主。


让日本裁判评定谁的料理更美味

第五章 扬帆起航（Setting Sail）

如今，将军需要的补给就只剩下北极地图了。戴斯班克跑遍了整个大陆，都没能找到地图，于是打算自己先亲自去北极走一遭，亲手绘制北极地图。想去北极的话，关键是要找到一艘可靠的船。戴斯班克想起，在迂回绕道的时候，曾路过海盗港，那时由于忙着去修道院，只是匆匆路过，这次得好好造访一番。



去海盗港找泰恩特船长借船

来到海盗湾旁边的“败血病小镇”（Scurvyville），戴斯班克意外地遇到了老朋友泰恩特船长（Captain Taint），于是开门见山地提出要借船出航。

“不行不行，”船长一脸惊恐，“你上次借的船还没还呢……”

“拜托，求求你了！我保证，这次我会把船完整地开回来！”

“好吧，不过这次，你要自己准备出航补给。”

随后，泰恩特船长详细地交代，出航必须带着柠檬（Lemon），防止败血病；而作为真正的海盗，没有点儿朗姆酒（Rum）是

不行的；最关键的是，船的钥匙被海盗普莱德·彼得（Plaid Pete）偷走了，戴斯班克得亲自去寻找这混蛋的下落。

一提到柠檬，戴斯班克立马就想到那对经营农场的老夫妇，戴斯班克曾经调解过夫妻俩的矛盾，不知道他们现在相处得怎么样了。来到被毁的城市（Destroyed City）西边的小农场，发现这对夫妇又吵起来了。

"戴斯班克你来评评理，"农夫斯特伦肯（Strunken）首先发话，"她居然让我放弃耕作！"

"我只想阻止你往头发里涂抹粪肥！"老婆艾玛（Ima）毫不示弱，"他整天只顾着照顾那些傻×水果蔬菜，从来不把我放在心上。"


扬帆起航，探索未知的海洋！

"就算这些水果蔬菜再傻×，也不会整天地抱怨。"

"假如它们和你睡一床，它们也会抱怨的！"

"行了行了，别吵了，"戴斯班克赶紧调停，"试试换位思考吧，多体谅对方。"

"好啊，"艾玛仍然怒气冲冲地说，"我是个没文化的农夫，爱水果胜过爱老婆！"



这对老夫妻再次吵得不可开交

"那我要是你，就得蹲下来尿尿！"农夫越扯越远。

"那我最讨厌上厕所了，我尿尿都到处乱洒！"

"别闹了！"戴斯班克实在听不下去了，"看看你们都有孩子了！还瞎闹！"

"我确实有个孩子，"艾玛说，"但不是你斯特伦肯的。"

"少诓我，我儿子看起来很像我。"

"像你哥哥才对，你个笨蛋。"

"什么？我要离婚！！"

就这样，农夫怒气冲天地跑开了。戴斯班克无论如何都没想到，只是劝了两句，居然把老夫妻劝分居了！不过这下也好，两口子都没心思照顾果树了，戴斯班克顺手在田里摘了个柠檬。

至于朗姆酒，有酒吧的地方就能买到。来到S镇的"闹鬼丫杈"酒吧，老板说自己的酒类销售许可证（Liquor License）被沃顿的人抢走了，暂时无法营业。戴斯班克在杀掉沃顿的时候，恰好搜出了一张许可证，正好物归原主。酒吧重新开张，买瓶朗姆酒自然不成问题。至于船钥匙，戴斯班克在"真的很高的雪山"中段，发现一个秘密洞穴（Secret Cave），里面躲着一个疯疯癫癫的海盗。这人很有《加勒比海盗》里杰克·斯派洛船长的范儿，上半身摇摇晃晃，嘴里酒气冲天，还不时打个饱嗝，您这是Cosplay呢？戴斯班克可不管他Cosplay的是谁，一言不合就宰了他，夺回钥匙。

"出航喽！"万事俱备的戴斯班克扬起了风帆，唱起海盗之歌，全速向北极圈驶去。

第六章 圣诞老人之死（The Fall of Santa Claus）



哼着小曲，喝着朗姆，戴斯班克很快环绕北极一圈，成功绘制出一张标有北极范围的地图。把地图交给库克乐市的杰弗逊将军，将军激动地说："攻占北极势在必得，我们即将创造历史！"

在一个阴风怒号，浊浪排空的下午，伟大的"北极登陆战"正式打响！戴斯班克坐在小艇里，淡定地抽着烟，而身旁的新兵们却瑟瑟发抖。"准备好了，兄弟们！冲啊！"说罢，戴斯班克作为领袖，带头冲上北极海滩。登陆战整整持续了一天，岸上洒满了战士们的汗水和鲜血。正义的军队一步一步地向前推进，圣诞老人的兽族大军慢慢败退。傍晚，登陆战进入尾声，戴斯班克准备明天一早，对圣诞老人发动总攻。

翌日清晨，戴斯班克一路杀入北极腹地，在圣诞工厂（Santa's Workshop）见到了肥得站不起来的圣诞老人。不出所料，他果然穿着红色的慷慨丁字裤。

"圣诞老人，你怎么变得如此堕落？"戴斯班克厉声责问。

"我一点儿都没变，是世道在变！曾经，人们最盼望过圣诞节，而现如今，圣诞节还比不上愚人节！人们宁愿去开残忍的玩笑，也不愿真诚地互换礼品！我要把圣诞精神带回人间，所有挡道的人都得死！"

这算是哪门子的逻辑，看来圣诞老人已经彻底扭曲了，戴斯班克也懒得争执，转口问道："你一个肥球干嘛还穿着丁字裤？"

"这强大的慷慨丁字裤正合我身，一旦我找到所有丁字裤，我就会让每一天都是圣诞节！"

"你知道其它丁字裤的位置？"

"当然，我知道世上共有6条丁字裤，只有和平丁



与圣诞老人召唤的煤炭怪物战斗



评说

离经叛道的暗黑Like

■陕西 Oracle

Hothead似乎早已料到《戴斯班克》会获得巨大成功，资料片《雪山地牢》的推出速度让人赞赏。虽然并没有添加太多让我们惊喜的元素，基本还是延续了原作内容，但此时玩家热情未褪，一款保留原作精髓的资料片依然有着足够的吸引力。由于剧情上的紧密联系，这里不妨将原作与资料片看作一款完整的《戴斯班克》。说起来这终究一款暗黑Like游戏，尽管它比以往此类任何作品都不Like很多。标志的俯视视角，ARPG战斗方式，刷装备刷武器，以及如出一辙的卡通风格，使人很难不联想到前段时间大红大紫的《火炬之光》。与后者不同的是，《火炬之光》意味着典型的暗黑式的刷装备游戏依然具有很强的吸引力，《戴斯班克》却告诉我们一款叛逆的暗黑Like游戏更容易让人印象深刻。

《戴斯班克》有很多同类游戏所没有的特征，在游戏的核心系统——技能与装备上进行了大刀阔斧的革新。更难能可贵的是这些设定联系紧密，环环相扣，丝毫不会让人觉得突兀。技能系统在去除了传统技能树的基础上，增加了独特的审判技能。游戏里的武器自带技能，威力巨大，这些技能的发动离不开审判槽，审判槽可以通过战斗来缓慢补充。倘若仅限于此，相对于魔法值来说，审判槽不过是换汤不换药，然而《戴斯班克》破天荒地提供了格挡系统。乍看格挡键颇为鸡肋，似乎会破坏ARPG战斗流畅度。但也正是这个设定，提供了足够的系统深度使其成为"易于上手，难于精通"的典型——完美格挡可瞬间充满审判槽，在受攻击的一瞬间格挡，不仅可以减免大量伤害，还能在接下来释放威力强大的审判技。这已经是一个接近于经典动作游戏的设定了，好比《鬼舞者3》里的"弹一闪"。而比起砍半天怪放一个技能，完美格挡所带来的爽快感与成就感显然要强烈得多。可以毫不夸张地说，这是Hard以上难度最大的快感来源。



新的武器与技能搭配带来了独特的操作方式，与大多数"一鼠走天下"的暗黑Like不同，本作一反常态，以键盘为主，鼠标成了辅助。值得注意的是，《戴斯班克》最初是在X360上作为Arcade游戏发售的，因此操作习惯其实是专门为游戏手柄打造的，键鼠玩起来反而会稍显别扭。由于技能需要相应武器才能发动，鼠标仅有的两个按键使得玩家不得不频繁按TAB切换武器，用手柄则完全没这种尴尬。而纵观整个战斗游戏系统，从连击到格挡，无一不是在为手柄做着优化，这要比当年的《圣域2》主机版做得更彻底，在暗黑Like史上也是头一遭。

核心游戏玩家可以在《戴斯班克》的战斗中如鱼得水，不谙动作只求休闲的玩家同样会得到属于他们的乐趣。从来没有一款RPG能将美式幽默发挥得如此淋漓尽致。开发组似乎打算颠覆人们对于那种"闷头刷装备、打败大魔王"的英雄印象。令人喷饭的插科打诨式对白贯穿游戏整个流程，《雪山地牢》更是把场景搬到了二战现场。这里要感谢一下国内的汉化小组，对原作的汉化十分传神，网络流行词的恰当运用着实让人忍俊不禁。遗憾的是，直到本文截稿，资料片《雪山地牢》还不曾汉化，尽管幽默依旧，然而大部分的国内玩家还是无缘体会其中的精彩对白。如今国内游戏论坛的《戴斯班克》专区热火朝天，而《雪山地牢》却鲜有人问津，与此不无关系。


戴斯班克挥刀将圣诞老人斩为两截

字裤下落不明。废话少说，你的正义丁字裤，我今天要定了！”说罢，圣诞老人放声大笑，戴斯班克疏于防范，掉入了“没有出口的地牢”（Dungeon With No Exit）之中。

来到地牢的尽头，扳动第1个和第3个开关，出口就打开了。离开所谓的“没有出口的地牢”，眼前是圣诞老人圈养驯鹿的地方。先不管驯鹿，回到圣诞老人那里。不料，戴斯班克仍然无法忍受圣诞老人“放荡”的笑声，总是失足跌入“没有出口的地牢”，陷入了死循环。“要想办法捂住自己的耳朵！”戴斯班克灵机一动，杀掉驯鹿园里个头最大的驯鹿，用鹿茸和毛皮做了个帽子，罩在耳朵上，这下就不用惧怕圣诞老人的笑声了。

再次来到圣诞老人面前，这家伙企图继续利用笑声来恶心戴斯班克，当然不再奏效。“什么？你杀了我的驯鹿？！”愤怒的圣诞老人放出煤炭怪物（Coal Monster）与戴斯班克决斗，为心爱的驯鹿报仇。戴斯班克沉着应战，两个剑刃风暴便击垮怪物。

圣诞老人本身并不会被打架，看到自己的杀手锏怪物都被轻松击溃，蜷缩着躲在角落里。

“哈哈哈！你不敢杀我的！杀了我，世人都会辱骂你的！”

戴斯班克眼角闪过一丝寒光，毅然决然地举起手中的长刀将圣诞老人斩成两段。不用说，迷人的红发美女、我们的老朋友桑迪小姐再次赶到现场。

“终于结束了！世界恢复和平！感谢戴斯班克所做出的一切。”戴斯班克厚着脸皮自我陶醉道。

“不，还没完。”红发美女打断了他，“有些事这里不方便说，来我的秘密基地吧，在那里我会告诉你一切。”说完，桑迪扔给戴斯班克一块迷你石碑（Miniature Thongolith），就不辞而别了。

完成石碑研究者（Thongolith Researcher）的所有任务后，研究者发明出石碑传送器，正好让戴斯班克作为第一个实验者。戴斯班克掏出用小石碑做的传送器，随手一挥，没想到……

来到了月球！还记得，每次杀掉丁字裤拥有者时，桑迪都会带尸体拖回到秘密基地，不过出人意料的是，这秘密基地居然建在月球上！戴斯班克很快找到了桑迪。

桑迪淡淡地说道：“我必须销毁所有丁字裤，而你知道，想取下丁字裤，丁字裤的穿着者无一例外都得死。是的，和平丁字裤就在我身上，6条丁字裤就只差你的正义丁字裤了。”

结局1

戴斯班克选择直面死亡，他安详地躺在祭坛上，双手交叉在胸前，像一个虔诚的信徒。桑迪含泪杀掉了戴斯班克，取下了最后的丁字裤。然而，桑迪在收集齐6条丁字裤之后，并没有按计划销毁它们，而是藏在了某个隐蔽的地方……

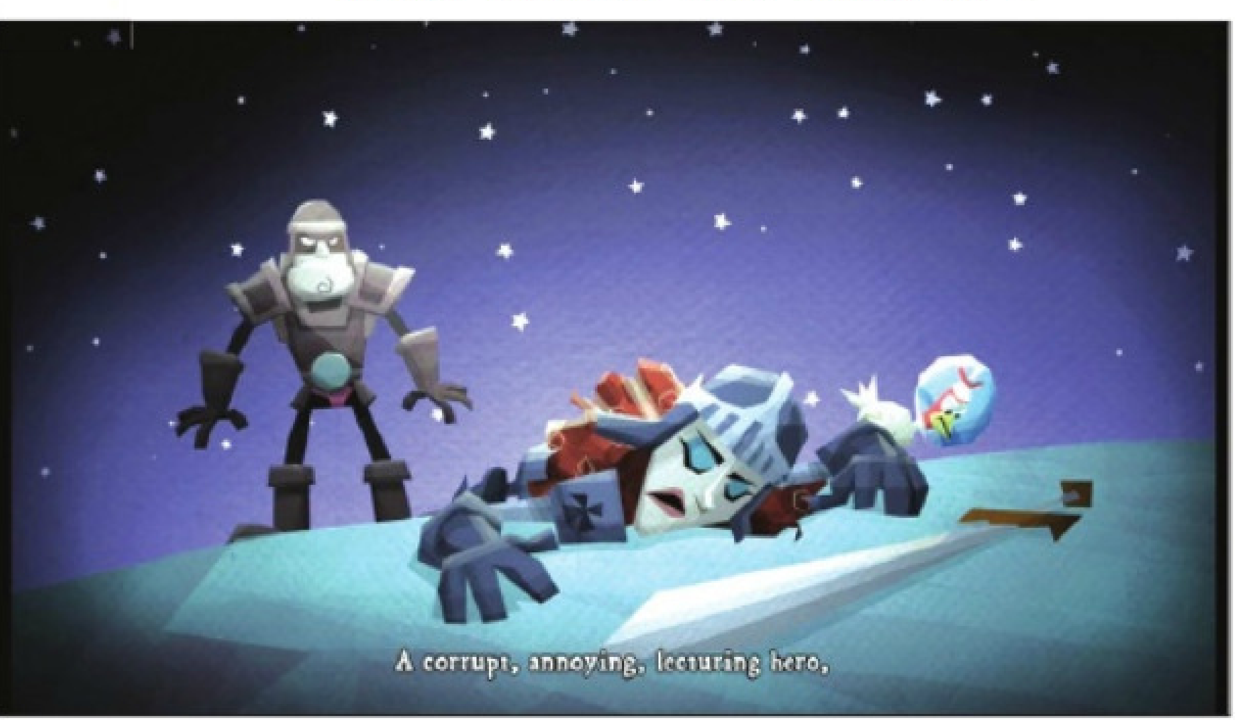


结局1：自愿献身，全部丁字裤物归原主

结局2

戴斯班克推测，桑迪肯定企图独占6条丁字裤，这样她就能拥有无穷的力量。为了阻止她的阴谋，戴斯班克只得与桑迪拔剑相向。杀掉桑迪后，戴斯班克把她葬在月球最高的山上，这样她就能看到他在月球上建立的帝国了！戴斯班克本想延续桑迪的使命，摧毁丁字裤，但转念又想，既然一个丁字裤就能使人拥有如此大的威力，不妨把全部的丁字裤都穿起来！戴斯班克的双眼射出贪婪邪恶的光芒……

（**注：**特别感谢Meteorwitch为本攻略提供的宝贵建议。）P



结局2：杀掉桑迪，独占6条丁字裤，建立月球帝国

林晓： 生活还要继续，灾难面前要格外冷静。奋争的人才会有出路，等待者从来都是懦夫。这是年初一系列天灾人祸给我们的启示。本期登一篇我自己几年前写的短文，给大家一点鼓励。



暗黑中的阳光



■北京 林晓

1

QQ上棒球小子的头像跳出来，十万火急的一句话：“我在Harrogath，被困住了，速来救我。”Harrogath？那是什么地方？英健这家伙说话怎么永远是没头没脑的。我懒得理他，回了一句：“美人救英雄，这可违反常识。”然后继续在“好书”网站看蕾娅的小说《不语寂寞》，写得真好，感动得我眼泪鼻涕流了一大把。

就在我从纸巾盒子里抽出今夜的第26张纸巾擦眼泪的时候，英健又跳了出来：“只有你可以拯救我！别说不！”

“我，我已经上床了，一会儿就关计算机。”对打扰我读书的任何行为我都有点厌烦。

“胡说，你还在单位里！你以为我不了解你吗？！”英健恼火，话语像雨点一样砸过来，倘若我在他面前一定会被他砍死。“我在Harrogath的海盗网吧里，过了午夜12点就会停电，城市一旦陷入黑暗，绿狼和恶魔就出现在大街小巷，屠杀生灵。我们圣武士团人手不够，必须你帮忙！”

“是哪个游戏？我给你找攻略。”英健这游戏狂人必定是陷入哪个游戏中不能自拔，我这个电脑游戏杂志的校对唯一可为他做的，就是贡献杂志上登载和没登载的攻略密技。

“我和你说不清楚！”英健那边显然急了，“总之你赶快来，你要找到一块叫光明之源的芯片，发电厂的主电脑才不会间歇性停工，城市就不会停电了。”

这都什么乱七八糟的。一般游戏里都是找宝石、魔法、武功秘籍什么的，哪儿有找芯片的。

“你快来，这里马上就要停电了！”我似乎已听到英健急促的呼吸声。

“可是我怎么去你那里？”我也急起来，大晚上的，让我到哪里找Harrogath？

“你会找到的。记住这句话：以光明的名义呼唤和平。”英健回答。随即他就掉线了。

2

此时正是晚上10点种，办公室里所剩寥寥无几的同事起劲地玩着CS，电脑屏幕上快速切换着各种场景。在日光灯的惨白灯光中，他们或长或方的脸上皆浮现出一股大义凛然的杀气。

好不容易找到一位正在第N次重装系统的编辑同事，此人一边盯着电脑屏幕一边煲电话粥，眼睛斜瞥见我，五官的位置都发生了改变，组成“别烦我”3个大字！“Harrogath是哪个游戏里的地方？”我在他耳边大声喊。

他连忙把电话机拿得远远的。“你疯了你！”他瞪我。

“Harrogath是哪个游戏的？”我不依不饶。

“DIABLO Ⅱ。”他简直要晕倒的表情。

那个大名鼎鼎的《暗黑破坏神Ⅱ》？攻略指引太容易找了。我们杂志上发过多少关于它的专题啊。我立刻找出杂志来，一目十行地翻了一遍，奇怪，《暗黑破坏神Ⅱ》里并没有什么发电厂的问题。英健到底是怎么回事？

英健是我邻居家的孩子，比我只大了1岁，却处处以老大哥自居。他在另一个城市读研究生，没事就上QQ来继续摆出长兄身份给我指点人生，不过最近他不常上线，好像在忙什么试验。

不会是搞什么虚拟世界的试验吧？自从克隆出人体胚胎细胞后，科学家们日渐觉得将人类意识和计算机结合起来创造出科幻小说中的实感虚拟世界也并非纸上谈兵，而由此带来的最大经济效益就是资源的节约——一个意识进入实感虚拟世界的人仅仅需要维持生命就可以，不需要名车豪宅美食；其次是给信息产业注入了新的活力，所有的实体信息都将用虚拟方式体现，这将是异常庞大的工作量，可以提供大量就业机会。

我摇头，想想《骇客帝国》的情景，实感虚拟世界实在不令人向往。我还是回到英健的问题上来比较好。

以光明的名义呼唤和平。这句话是我唯一的线索。这句话是什么意思？

“以光明的名义呼唤和平！”我不知不觉念出声来。

3

日光灯闪烁不停，像打雷一样。等灯光稳定下来的时候，办公室里忽然充满异样的难以描述的气氛。我站起身，所有的座位上都空空荡荡。打游戏的人倏忽不见了，电脑显示器上的战斗场景和战士都在暂停状态——随时会出击的姿态令人心速加快。

我得到一个叫做Harrogath的地方去。英健等我拿一块芯片去拯救那个城市，虽然英健这家伙不怎么样，可是我必须为朋友两肋插刀，赴汤蹈火在所不辞。但我怎么去呢？

什么东西轻轻碰我的腿。我低头一看，真是大吃一惊——一个奇怪的肥胖的东西在我脚边蠕动。看那样子，有点像美编鱼缸里的热带鱼U－571，可是怎么会变得这么大？

那家伙侧过身子，背鳍上几个大字清清楚楚映入我的眼帘，那是一句严肃的短语：“骑上我。”我瞅瞅它，那滑不溜秋的身体很难骑住。“我非得骑吗？”我问它。它眨眨眼睛，它的眼睛是U－571的眼睛，没错！虽然大了几十倍，但我还是认出来了，就是这双眼睛总在鱼缸深处的礁石和水草间超人般地观察着我们，似乎具有大智慧。

我试着骑上去，U－571的鳞片粗糙厚实，让我坐得很稳。我抓住它的背鳍，像抓着马缰绳。

“GO！”我吆喝。U－571就一跃而起，冲出门去。这家伙可不是在地上跑，它在半空里游泳！

“你稳当一点，小心一点，别把我摔着。”我不断提醒它。往日漫长的走廊显得更漫长了，这家伙的速度真不让人乐观。这样什么时候能到Harrogath？我真是心急如焚。

U－571游到电梯门口。电梯门仿佛长眼睛一样自己打开了。U－571游进去。电梯门悄无声息地合上，我才看见控制面板前站着一位身材修长的紫衣少女。淡绿头发衬托出她白玉般姣美的面孔，她的微笑非常甜美：“你好，你要去哪里？”

“哪里都可以去吗？”我有点迟疑。我不记得电梯需要人操纵，她是谁，从哪里来的？胯下的U－571变得不真实起来。我必须使劲掐住U－571的鳞甲才能杜绝会摔下去的念头。

“你要去哪里呢？”少女的态度十分和蔼。对比之下，我真是一个不折不扣的假小子，半点女孩子的气质风度都没有。真令人惭愧。

“Harrogath。”我报上地名。

“好远，没有时空之门你是到不了的。”少女解释，“我送你到广缘客栈去吧。”

“那里有时空之门吗？”

“不知道，你可以找海天食先生打听一下。”少女想想，“不过，这位老先生的脾气据说挺古怪的。”

“你听说过光明之源吗？”我问。

少女摇头，有点羞怯，指指U－571，“可以将它留在我这里吗？它对你没有多大作用。”

我立即跳下U－571，将鱼的背鳍递到她手中，“可以可以，你喜欢就留给你好了。”

U－571扑腾扑腾它的尾巴，大眼睛一眨一眨。我拍拍它的头，“谢谢你了。”

那少女高兴起来，取下脖颈上戴的项链，挂在我脖子上。那是一条非常纤细精致的银链子，顶端穿了一块黑色的水晶。“你真好，肯把火云兽留给我。我这串项链叫水灵晶，你会有用的。”

U－571换了水灵晶，呵呵，这买卖不坏。

4

电梯门滑开，我眼前出现一道木制的楼梯。“从楼梯上去就是广缘客栈。”少女说，“祝你一切顺利。”

我走出电梯，回头想向少女和U－571道别，电梯门却逐渐地从墙上消失了，取而代之的只是一面白墙。这会儿我已经见怪不怪，也没时间琢磨电梯到哪里去了，因为楼梯口的大竹筐吸引了我的注意力。竹筐里全是衣服，在衣服上插了一个竹牌，上面写着3个字：“穿衣服。”

我过去看了看，衣服的质地和款式都不算坏，“穿衣服”三个字后面好像不能隐藏什么阴谋，就拿出一件月白色长裙和水红半袖衫子穿上。我的形象，颇似某部电视连续剧中的小丫鬟。

然后，我就“噔噔噔”三步并做两步上了楼。走完楼梯后，我有点担心它会像电梯一样消失掉，还好，它依然好端端地呆在那里。

阳光，刺眼的阳光；人群，流动的人群。

酒幌与招牌此起彼伏，密密麻麻排在空中；商贩并旅客摩肩接踵，熙熙攘攘挤在街上。我仿佛超越了千年时空，来到唐时的长安城里。

一位中年书生模样的人经过我身旁，我作揖，恭敬问道："请问这位先生，可知广缘客栈在何处？"那书生瞪我一眼，挥袖一指街道的对面。"广缘客栈"四个大字龙飞凤舞。

我立刻甩下书生跑进客栈，背后书生大声嘀咕："神经病！白痴！@$%#&!"奇怪，这位书生的脾气怎么坏得像地痞流氓？

客栈里生意不坏，大堂上20张桌子都坐满了吃饭的人，店小二看见我就殷勤地问："客官你吃饭还是住店？吃饭呢，抱歉，我们已经没有散客的座位了，建议你到东街的广缘客栈2号分店去吃，那里今天的特价菜是水煮胖头鱼，3文银子一例，非常价廉物美，你可以叫一个人力三轮去，只要5个铜版就可以到那里，比坐公共马车来得快捷舒适。如果你住店，我们还有标准客房15间，1两银子1天，不收服务费，还赠送贵妃牌洗白沐浴液和洗发水，以及上等茅山神仙茶1袋。"

"我找人。找海食天。"

店小二饶有兴趣地上下左右打量我，然后，亮着嗓子喊了一句："海食天，1位！"

5

海食天坐在房顶上，呆呆地看着天空。鸽子不停在他身边飞舞，还将一些排泄物不客气地洒在他头上。太阳在日冕上走过一个格的时候，就会有一个仆人爬到屋顶上去给海食天洗澡，然后把湿淋淋的他继续搁在屋顶上晒干。

海食天胸前挂着一块牌子，这我早料到了。我想牌子上肯定写着两个字："问我"，但是牌子上写的却是"我疯了"。

"你为什么疯了？"我顺着梯子爬到屋顶上，问他。

"我整天思考一些莫名其妙的问题，被一些奇怪的念头困扰。"

"你知道时空之门在哪里吗？"

"有一个谜语，说有一种动物，早上用4条腿走路，中午用2条腿走路，黄昏用3条腿走路，你说这是什么动物？"

"人。早上、中午和黄昏指的是人生婴儿、青年和老年的阶段，早上人作为婴儿要爬行，中午是青年直立行走，到了晚年就必须借助拐杖了。"多么老掉牙的谜语呀。

"袋子最完美的用途是什么？"

"养育自己的孩子。比如袋鼠。"

"BE是什么？"

"Blizzard Entetainment，暴雪娱乐公司，《暗黑破坏神Ⅱ》的制作公司。"我说，哈哈，问到正题上来了。

海食天很不情愿地挪开身子，从背后抽出一个背包，往我面前一放："拿着。"

"这是什么？"

"喷气背囊！它有自动导航装置，可以带你去找你要找的东西。"

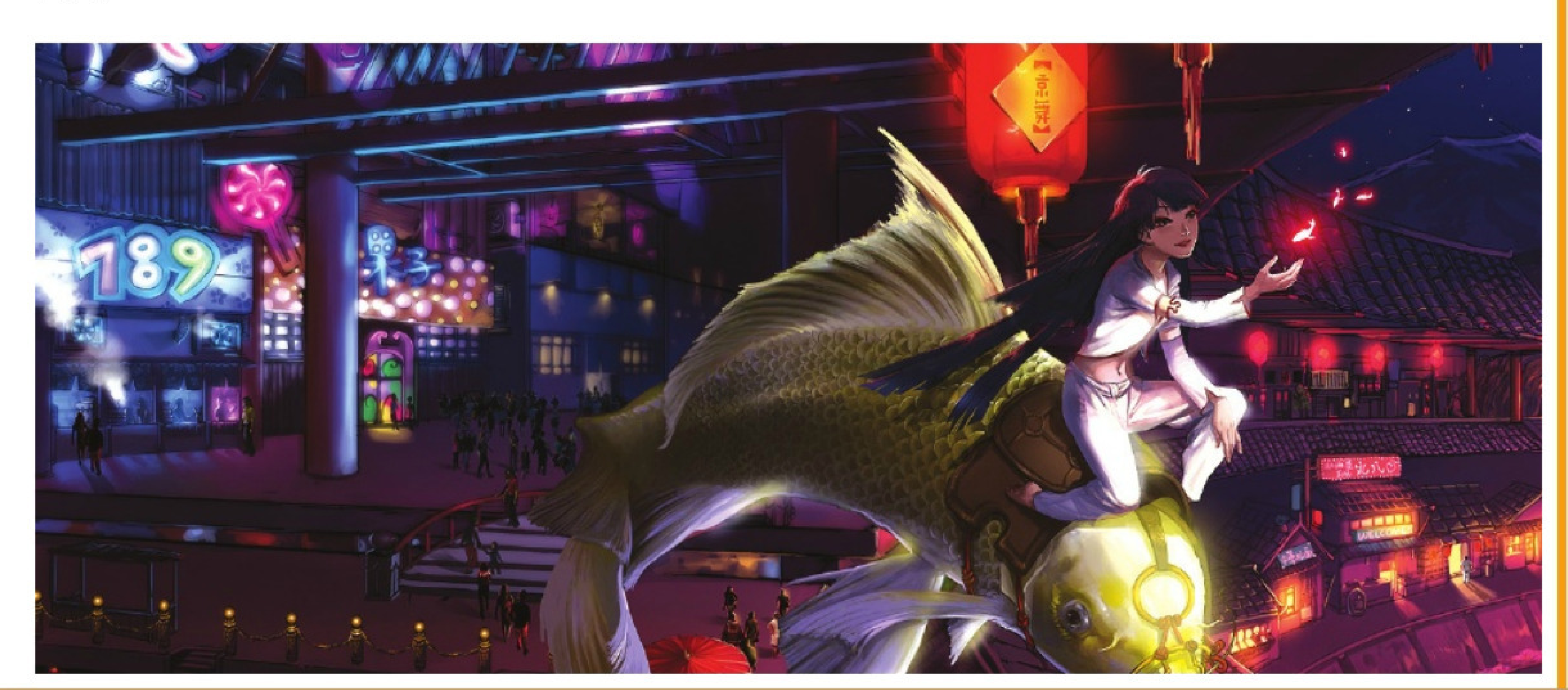
6

飞行的滋味——让我只想呕吐，如果不是因为大地上遍布热气腾腾的熔岩河，我真想停下来。城市外到处是喷发中的火山，炙热的岩浆四处奔涌，我有好几次都险些掉到撕裂的大地中去做火山祭品。

更痛苦的是那背囊操纵不易，罗盘和风向指示仪做得非常相像，害我屡次搞错。一旦出错，自动导航装置上的布谷鸟就会跳出来唱歌："错了，你错了。"这个自动导航仪原来是"自动指示该往哪个方位走的仪器"。

所以看到导航仪的液晶显示屏上终于出现一个向下的硕大箭头时，我顿时松了口气，迫不及待就降落了。

然后，任何玩过主视角射击游戏的人都经历过的场面发生了，一些可怕的怪物出现在我周围。我必须立刻拿起AK－47进行反击。至于我身边怎么会有这么一



支自动步枪，我可没功夫追究。我杀掉两只类似鳄鱼的棘皮动物，冲到大榕树下。那里有个戴铁面具的家伙站在一个铁箱子后面。我将一把碎银子扔在他的箱子上：“手雷，手枪，最好的那种！”

一条霸王龙咆哮着冲了上来，我举起才得到的新手枪，干净利落地用一束激光将它击毙。我腾挪跳跃，用一个360度后空翻接转体180度鸳鸯腿将另一头迅猛龙打倒。

世界一下子清净了。

远处草丛里，有些什么东西。我走过去，原来，是一座庙宇的废墟。巨大的石柱已经坍塌，华丽的祭台长满青草，步入其中，只觉无限凄凉。我走进庙宇的深处，一块倾斜的石头引起我的注意。石头上有些隐隐的花纹。我将石头上的灰尘拂去，看清在装饰性的植物和动物图案中，有一个凹陷下去的三角形。

我需要一把钥匙。

7

按照游戏脚本的写作规律，这时候我应该已经拿到钥匙了。可是它在哪里呢？我一筹莫展，低下头，水灵晶映入眼帘，细细链子上的黑水晶坠子，正是三角形！

我的手这时不禁颤抖起来，将水晶取下，小心放入三角形中。

水晶上掠过一道柔和的光。

石头对面的场地上，随即出现一道门。

“以光明的名义呼唤和平！”我轻轻念，跨进门去。

8

黑暗中泛着神秘的幽光，几颗流星划出瞬间的光明。晶莹剔透的玻璃地面在我脚下蔓延，我走到时间与空间都不存在的宇宙尽头，那里什么都有，又什么都没有。我刹那间洞悉了一切。

玻璃忽然间碎裂了，我落到大地之上。这是一个漆黑的夜，只有怪兽身上的磷火照亮街道。

Harrogath，我终于来了。

“英健，”我大声喊，“英健！”

一只粗壮的手将我拖到角落里，“你想让怪兽和绿魔发现你吗？”对方责怪。

“英健！”我听出他的声音，“是你吗？真的是你吗？”

一根荧光棒点亮了。英健看清我的脸，“小菲，你终于来了！”

“见到你好高兴！”我拉住他的手，激动得都不知道说些什么好，“你期末考试都上90分了吗？”

“小菲，我们一直等待你将光明之源送来，你找到它了吗？”

“啊！这叫我怎么说呢，我还是不告诉你吧！”

“我们什么打击都可以承受，你就说出来吧！”

我摇头，叹息着。英健再三追问之下，我终于说：“那块芯片，就是你的心啊！”

9

“如果我的心，可以为这座城市驱散黑暗和妖孽，带来光明和幸福，我又何必吝惜呢！”

英健笑，撕开他坚实肌肉的胸膛，掏出他扑通跳动的心脏。

鲜红的心脏发出耀眼的光芒，犹如暗黑海洋中的阳光，刹那冲破一切禁锢和封锁，升到了天上。

尾声

“喂，你没事吧？睡觉也那么大呼小叫的。”同事们关切的脸在我面前晃动。

“我？我在睡觉？那你们都去哪里了？”我发现自己趴在办公桌上，如一只睡猫。

“去吃夜宵了，还给你带了麻辣烫回来。”

难道刚才只是南柯一梦？

QQ上英健的棒球小子头像跳出来，十万火急的一句话：“我在Harrogath，被困住了，速来救我。”

或者犹在梦中？



DR留言板

我玩游戏也有很长时间了，看大软也很久了，一直都想投稿，但不知道给大软投稿，有什么要求没？（网友 Giotto）

林晓： Giotto的问题也是很多人的问题。在大软上发点东西，是很多人的心愿。如何实现这个愿望？首先，你必须有足够好的话题，确定能够吸引读者；其次，你要有足够好的文笔，确实可以打动编辑；最后，你需要将你的想法用你的文笔写出来，文字通顺流畅，论点清晰，论述部分条理分明，标点符号都用对了——把这样的文章用.txt纯文本格式保存，以附件形式Email给我们的编辑，就完成投稿过程了。需要投给哪个栏目，就给负责那个栏目的编辑。当然，如果你有写大块文章的冲动，最好还是先和栏目编辑沟通一下，这样会增加你稿件被采用的几率。

再次介绍下各编辑的工作范围和他们的信箱，记住喔：

小白，负责实用软件栏目，信箱是Nova@popsoft.com.cn，栏目内容包括软件应用教程、操作系统讲解、软件介绍。

魔之左手，硬件评析栏目编辑，信箱是handz@popsoft.com.cn。栏目内容包括硬件产品介绍、使用心得技巧、数码类产品介绍。

Enigma，网络时代编辑，信箱是maji@popsoft.com.cn。介绍网络新技术、网络文化等等，一切与网络相关的事物他都感兴趣。

Cross，攻城略地栏目编辑，信箱为cross@popsoft.com.cn。栏目内容包括单机游戏攻略。

8神经，前线地带和评游析道栏目编辑，信箱为yangli@popsoft.com.cn。栏目内容包括游戏评论、背景文化知识、电子竞技。

Fly，在线争锋栏目编辑，信箱为fly@popsoft.com.cn。栏目内容包括网络游戏事件、技巧、人物、攻略。

林晓，游戏剧场、读编往来以及TOPTEN栏目编辑，信箱为linxiao@popsoft.com.cn。游戏小说、读者对杂志意见、无法归类的任何与电脑有关的作品都可以投到这个信箱。



@Yaolee李遥：@8神经POPSOFT@飞鸟冰河@生铁老爷，终于找到你们了……附上一张照片，请原谅我趴在你们的作品上面。我还有一张朝上的。当年高中就指着你们过日子了，这一转眼都要工作的人了。虽说现在不常买大软了。但是还是要谢谢你们，谢谢

快评

又看到壹分的文章了，扑面而来的亲切啊，还有那些漂亮的花花草草照片，这篇《踏青拍花指南》让我心里痒痒的，恨不得明天就是清明能够外出欣赏春色。应用类的文章也该向后半本的娱乐文章样花花绿绿，赏心悦目才能把枯燥的技术类文章读下去啊。键盘那篇文章挺长学问。（**上海 小贯**）

本期杂志内容最实用的是带着相机去踏青那篇文章，毕竟春天到啦，憋了一冬天在家里，出去走走是多么赏心悦目的事情啊，除了美景之外还有那么多美女，过年时候新买的佳能450D要好好使用一下，作为新手，大软的这篇文章对我还是很有帮助的。另外关于阿里巴巴的专题也很不错，作为淘宝资深买家，一直觉得他们的机制有问题，现在看来马云要改革的决心还是很大的，只是能否奏效还要看后续了。（**新疆 石河子**）



林晓： 3月下杂志介绍的单机游戏《奇异世界——阿比逃亡记3》可是非常有趣，连我这游戏迟钝者都有跃跃欲试的冲动，上一次这种冲动出现在Cross同志《植物大战僵尸》的厮杀现场……4月下，你正在看的这本杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以Email给我:linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》林晓收（邮编100142）。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。

沸腾年代
我的电竞生涯

■贵州 寅生



大概是在2005年吧，了解到电子竞技这个概念，虽然并没理解多少，但我和朋友们可以打着这个旗帜正大光明的游戏了。那年不知有多少青年朋友和我们一样为了电子竞技激情欢呼。Sky的WCG冠军更是成为开启这个竞技时代的钥匙，moon的辉煌，grubby的崛起，五大鬼王，各种明星都是每天同学之间必谈的话题。

那时老师家长总是用游戏耽误学习的理由要我们放弃游戏，但是我们都懂的，我们不是单纯地在玩游戏，我们有梦想和追求。所以彼此间约定——考上同一所高中，再开始我们的竞技梦！

因为这个诺言，初三那年，大家都为这个目标努力。结局并不是那么圆满，但我们却收获了很多——友谊，为了伙伴学会努力。

那个夏天，我们又聚在了同一所高中，欢笑的背后掩藏着那许多的泪与汗。Dif，为什么是这个名字，现在回想起来只为那个岁月冠以“年少轻狂”的称号，还有一句热血的口头禅：我是要成为海贼王的男人。

我们很认真想建立社团，学校并不接受，这阻拦不了一伙心意坚定的年轻人。校贴吧，校论坛都被我们广告了，虽然天真，但我们的社团和战队还是克服种种困难建立了。

那个时候真的很累，每天除了繁重的学习任务，还要管理队伍和组织活动，因为刚开始，大家都很热情，累了一周之后，周六周末就是我们的“比赛日”了。

我们在喧闹嘈杂的网吧，体会到狂热的战斗气氛！有过为网络延迟造成失利的推辞；有过为队友不给力输掉比赛的指责；也有着为解说嘴大破坏战术意图而引发的争吵，但最后只是付诸一笑，因为我们都享受到了比赛这个精彩的过程。

真的很高兴有过这样的经历，因为竞技而激情，因为朋友而快乐。

那时我们自己搞比赛，并不需要打什么口号，拉什么赞助，每人节约个早餐钱，找点啦啦队，每个班级都叫上几人参与，这就成了我们的“班战”。为了筹备这个活动，还真是有人下苦功夫！有人翻看REP来练解说，也有人苦练APM，每天坚持狂敲键盘。

放假那天就是我们的比赛日，包间专人录制解说，搞得还像模像样，等过几天后每人拿到那雷人的解说REP后……众人只能狂叫救命了。

随着高中课程的加重，我们之间的交集也越来越少了。面临高考时，大家只能为了今后的人生而努力了，我们的“电子竞技”就到这里了吗？

我相信不会的！生活也是一场竞技，为了理想而奋斗这是每个人的信念，也是我们最开始建队的意愿。慢慢的，我们把游戏里的竞技变为了现实中分数的竞争，同样的也有相互间的帮助与扶持，与兄弟间一起努力的日子真好。

那个夏天，大家为了各自的理想而分别，踏上了新的人生旅程，都在不同的地方，为不同的目标而努力了，真想对他们说一句：只要努力了就好！Never give up！这是我们的旗帜！

今年的寒假，阔别半载，大家又回到了母校，我们重聚在一起，因为学业或是其他原因，有的人已经不会再打游戏了，但大家心中的那股热情从没有变。

我们进行了一场DotA，是很有意思的一场比赛，因为每个英雄正是象征着我们每一个人。

近卫是：

Fri的召唤，他就是这么一个人啊，每个方面都会去涉足，杂七杂八的了解很多，也正是因为这样一个角色，才会让这个团队更有亮点 。

Wosai的沉默，平时说话就很少的他，认真起来真的很牛，同时，和他辩论会让你哑口无言。

Jnex的死骑，虽然他喜欢扮着这样冷酷的形象，但其实心中比谁都热情。

Freedom的魂守，这就是后期，也正是因为彼此间的信任和对信念的执着才会永远守卫着世界之树。

Saber的精灵龙，无论是思想还是行为，总会给人很飘逸的感觉，他的文风貌似也是天马行空……

天灾是：

Lawol的骨弓，我们的后期爆发者，别人努力一年就考了个好大学，就像是DotA里给你10分钟你farm出了冰眼，只能说自己没别人努力了。

Ctv5RTL的神牛，中流砥柱，正是因为有了这样的实力派角色，在长江后浪推前浪的时代中，才没让我们死在沙滩上。

Sariel的光法，烂好人，都不想说他了，也许DotA里来形容就是出门买鸡买眼变鸟，把自己都奉献给队友了。因为有这样的队友，每个人才能发挥出自己的实力。

Kevin的影魔，喜欢耍酷爱抢风头,总会给人出其不意的惊喜或是遗憾，比如盲压，或是失水准。

Mr.q的流浪，强劲实力派+稳扎稳打的代表。遇到这样的对手只能怪敌人基本功打得太差了。比赛结果是什么，谁输谁赢大家早已抛到脑后，有的只是愉快的一场DotA。虽说天下没有不散的宴席，但天下有着坚持不移的信念和追求。就像草帽一伙一样，大家都加油吧。

谢谢有你们陪我走过的日子！

我的游戏，我的快乐

■软粉 baifeidelove

我和游戏的情缘，那叫一个深啊。当年的FC游戏简直就是我的启蒙老师。雷电、超级玛莉、魂斗罗、坦克大战这些就不说了。相信这些游戏给大家带来的快乐不是一言一语就能说清的，什么上上下下左右左右，总之一个字“爽”。那种感觉，现在玩几G的大游戏也无法比拟的。现在嘛，接触了好些网络游戏。

首先是《泡泡堂》，号称中国第一绿色网游，那个摇杆的图标深深的震撼了我，忆往昔峥嵘岁月稠，当年啊，我们家穷啊，我都是在别人家混的，唉，眼巴巴守望着别的小孩趾高气扬地在自家的电脑上玩着，我那个幼小的心灵啊，哗哗地，啥也不说了……终于，皇天不负有心人，他同意我玩上半个小时，我的那颗心啊，扑通扑通的（我们最后知道了《泡泡堂》可以两个人同时玩，囧），那家伙就成了我的死党兼戏友。呵呵，算起来这是我最高兴的事了，这段友谊，也保持到了现在。虽然当时我们很挫（两个人玩经常玩到SHIFT按出N个粘滞），但回想起来，那个蓝色泡泡“嗵嗵”的爆炸声，太美妙了！

《问道》是我接触的第一个“大型”网游，当年的那份感动真是想起来就……作为玩了5年的《问道》资深玩家，我实在是不愿提及那些伤心的往事。这么些年，我亲眼见证《问道》从700M的游戏变成了1G以上，亲眼见证了我从青蛙打到不知道叫什么的千奇百怪的怪物，当然，我也亲眼见证了这游戏中的通货膨胀，一瓶归元露从30W变成220W的“贱卖”。我对这游戏彻底无语了。时隔两年之后，我再去《问道》，发现那里曾经辉煌的喊话栏现在全成了“欢迎***回归问道世界”，我的心顿时凉了。

软粉 songsongxc

怀念起以前的日子了啊。其实感觉小时候跟游戏的缘分挺深的，而且觉得认识的游戏都很不错，虽然后来也有些夹杂了其他的感情。希望吧，我们能够不断地制造这样美好的记忆。

这，不也正是努力生活的意义么？

软粉 凯子

网游？从看别人打MU、《石器时代》，到自己偷偷摸摸玩《魔力宝贝》，再到拉上几个人玩RO……接着一段时间的蝗虫经历，然后WoW然后AFK。我的经历很简单。

软粉 三花妖火

LZ此言吾深有感触。当年我也是玩《超级玛丽》《坦克大战》《石器时代》《星际争霸》《三国群英传 》。当年还偷偷存钱去网吧打1个小时《星际争霸》。我最喜欢的就是调秘籍Show me the money。那时候上小学，还不知道这句话是什么意思，就一个字母一个字母的记，上课还在背这东西。多么美好的童年回忆啊。P



一起来玩“诛仙体”造句吧！

■软粉 打发刀法

上来发个帖子冒个泡，给大家说一说我这新发现：“诛仙体”——

昨天曾经相濡以沫
今天只能相忘于江湖
原来斩断情丝只需一剑而已。

据说这是微博上特流行的——“诛仙体”！

这是我玩微薄以来最重要的一件事情吗？玩微博好久了，没有第一次评论过冯小刚，也没有第一次评论过姚晨，郭德纲的更是甭想，刘翔的也是不可能了！

微博啊，微博，这次真给力！呵呵。

从“不见不散体”一直到现在的“诛仙体”，我才算是赶上头一波。呵呵，不易啊。每次都是朋友告诉我现在流行什么呢。这次我要告诉大家，现在流行诛仙体了！我发现的哦，吼吼！

小可不才，还续写了几段，大家给评价一下，不过不要把我当成老师啊。

昨天流落到时尚的街头
今天我终于引领文体风尚
原来我只是一直研究微博而已

昨天我在网吧斗战诛仙
今天我伏案急书战果
原来引领时尚只需玩微博而已

昨天各“体”已经成为过去，
今天诛仙体风云日正
原来沧海桑田只是在一瞬间而已

随便写了几句，算是抛砖引玉吧！

林晓：现在流行的难道不是咆哮体吗！是不是！！！是不是！！！是不是！！！累死了这咆哮…… P

编辑部的故事

目标：向西3公里

■本刊非八卦记者 林晓



曾经有位读者千里迢迢来大软老巢参观，从下火车就开始和编辑部通电话报告他的方位。当得知他终于调整了出租车的方向直奔亮甲店后，编辑部里一片欢呼。不曾想，两个小时后依然不见他的踪影，就算从北京东站出发也该到了啊，难道他不幸遇到了黑车……众人胡乱猜想之际，此人电话到了，很惶恐很奇怪地问：我就在亮甲店啊，这……这地方怎么前前后后都是树呢……

好吧，我们也是第一次知道北京有两个亮甲店，而且都在海淀区。这位读者，谢谢你多走了20里路……当然，最后他终于找到了编辑部，我们也尽可能地热情接待，以表明我们真没有故意在地名上糊弄他，地名的问题上，我们和他一样无知。

说起这个小故事，是因为编辑部要告别亮甲店了。五一以后，恩济大厦不再是大软的老巢。我们新的社址，向西3公里！









恩济大厦四周的风景，熟悉得犹如手上的掌纹





桃花深处，辽代时期的玲珑塔，陪伴了大软十年岁月

这两处，是小编们犒劳自己的“高档”餐厅

问题：通过以上照片，你能说出恩济大厦的东南西北各有什么建筑吗？

上期问题答案：评测室里举杯者是软件编辑小白。那张堆了若干部手机相机的桌子，自然是硬件编辑魔之左手的了。

热门软件排行榜

截止日期2011年4月1日

排名	票数	图片	名称	制作公司	版本号
1	2275		QQ	腾讯	2011
2	2232		360安全卫士	奇虎公司	7.8.0.1003 Beta
3	2218		搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.2.0.5374
4	2211		迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.1.7
5	2205	 	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011
6	2193		暴风影音	暴风网际科技有限公司	3.11.01.27
7	2172		QQ影音	腾讯	2.9.797
8	2160	 	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	11.0.696.16 Beta
9	2144		千千静听	郑南岭	5.7Build 110307
10	2117		金山毒霸	金山安全	2011SP6
11	1998		Photo shop	Adobe	CS5
12	1965		easy Mule	VeryCD	2.0.1.091120 Beta
13	1924		KM Player	姜龙喜（韩）	3.5.0.339
14	1909		傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0.21.1000
15	1886		卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011
16	1852		Firefox	Mozilla	4.0
17	1838		WinRAR	Eugene Roshal	3.93
18	1817		酷狗音乐2010	酷狗科技	2011 6.2.21
19	1811		世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.4.0.5
20	1805		NOD32	ESET	4.2.71.2

小白：一直以来，自认为编辑部玩《星际争霸》最好的，非坏小子张帆莫属；而在《魔兽争霸3》里，他却要向我俯首称臣。今天本来想欺负一下尚不了解我实力的浮云，但没想到却被打得丢盔卸甲，大败而归，十分郁闷。其实作为《魔兽争霸3》的普通玩家，输赢都是无所谓的事情，因为我们对游戏仅仅停留在了解这个层面上，有几个人敢说精通某款游戏呢？或许拿到WCG《魔兽争霸3》项目世界冠军的人才可以这样说吧！不过今天我们要说的重点并不是游戏……

当然，浮云今天并不会因为赢了我而高兴，因为他给朋友传压缩包时发生的种种事情让他郁闷不止。作为编辑来讲，压缩文件是再日常不过的事情了，当然，这是在QQ不能传送文件夹之前的小插曲。而自认为“精通”WinRAR软件的他，被一句“你调整一下压缩方式”打败了。事后我了解了一下WinRAR的使用技巧，其实看似一个简单、常用的软件，但它的功能却不仅仅只有压缩这么简单，或许它最最基础的工作是压缩，而扩展之后，则可以让我们轻松完成很多内容，比如常见的网络上经常出现的关联压缩包、制作“.EXE”程序等等……

其实这种软件我们平时接触的很多，但是能算得上精通的，却几乎没有。这不光体现在WinRAR、千千静听、输入法等小型软件上，甚至就连我们的操作系统也不例外，你可以用金字塔理论来验证这个道理。

其实不管哪个方面，都是如此，人生也不例外。重视并做好身边的每一件在你看来是“微不足道”的小事，你会了解和发现更多的乐趣与奥秘。



每天都有超过千元的比赛奖励
每周都有精彩丰富的竞赛活动
每人都有注册即送的金币道具

娱乐 + 竞技 = 全方位体验
棋牌游戏 + 休闲游戏 = 丰富多彩的游戏
全方位体验 + 丰富多彩的游戏 = 娱乐堡游戏平台



附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）
增刊贺岁版
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！
统一零售价
￥29.8元
大众软件
增刊
·《浩劫与重生》完全上手指南
·新种族地精与狼人背景故事
·新生活技能考古学高级经验谈
·一刊在手，国服、台服
近期更新全面概括
·再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸，灾变尽收眼底
（具体内容以实物为准）
·《浩劫与重生》五人副本详尽指导
·托巴拉德——新世界战场
·新生活技能公会成就详解
·新资料片稀有怪物一览
·魔兽集换式卡牌画作展
·2010魔兽卡牌年度冠军赛
（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐
邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN